
ANIMONSTER
ALL ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA
MONTHLY/ Rp. 17.500 [P.JAWA]
VOL. 47
FEBRUARI
BONUS: PERSONAL CALENDAR 2003
TENIPURI • WEIß KREUZ GLUHEN • TEKKAMAN BLADE • GOGGLE V
RahXephon

ARCHI & MEIDY
MISTERI ILMU PENGETAHUAN

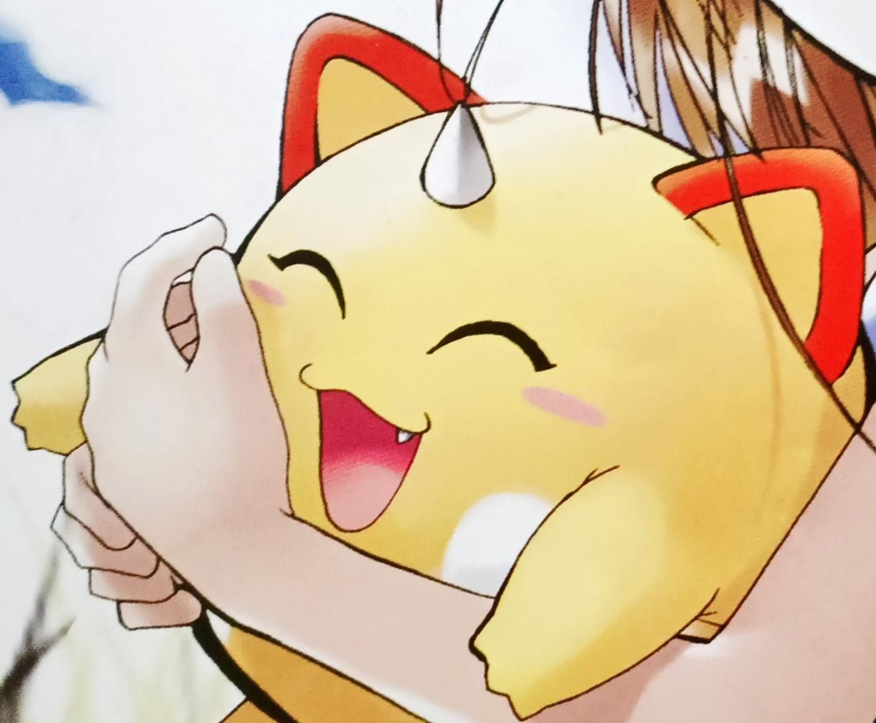
KEMBALI!

LEBIH MENARIK, LEBIH MENANTANG!

- MISTERI PENUNGGU APARTEMEN
- MISTERI UDARA DAN MAHLUK HIDUP

TRIK:
CARA MELOLOSKAN TRUK
MELALUI GERBANG
YANG LEBIH PENDEK!

SPECIAL CASE:
MISTERI BALON AIR
"SIAPAKAH PELAKU PEMASANGAN
JEBAKAN BALON DI KELAS?"





ARCHI & MEIDY

ISSUE #47
FEB' 2003

CONTENTS

COMMON FEATURES

WHAT THE...?!

By: 'Puss'





PERHATIAN: ini bukan jiplakan adegan Meteor Garden!



Background song provided by Vic Zhou





GOOD DAY, MONSTERS!

Saat Desember lalu Animonster genap berusia 3 tahun, saya menyadari ada banyak momen indah yang bisa dikenang selama masa-masa sulit maupun penuh tantangan itu. Terutama yang berkaitan dengan banyaknya *person* yang sempat saya temui dan kenal, melalui Animonster.

Saya percaya bahwa disadari atau tidak, setiap kali kita bertemu dengan seseorang yang dengannya kemudian kita menjalin hubungan persahabatan, sebenarnya kita sedang 'bersentuhan jiwa' dengan dia. Ini sebabnya, kalimat bijak menasihati kita untuk berhati-hati dalam bersahabat. Bagaikan besi yang menajamkan besi, demikianlah persahabatan yang erat menghasilkan pengaruh timbal-balik yang mengasah karakter diri seseorang. Tentu saja pengaruh yang buruk pun bisa muncul dari hasil 'asahan' ini. Bahkan pada kenyataannya, lebih mudah 'menularkan' sifat buruk pada teman-teman kita, dibanding mempengaruhi mereka untuk meniru sifat-sifat baik kita -- dan ini berlaku 2 arah! ^_^



Beberapa kisah yang kita ulas kali ini juga cukup 'kental' dengan tema persahabatan, seperti dalam *RahXephon* dan *TeniPuri*. Dengan tujuan yang sama, mereka memadukan tenaga dan semangat untuk mencapai hal itu bersama-sama. Dan diluar itupun mereka mengalami 'persentuhan jiwa' yang mendalam. Tentu saja ini menghasilkan jalinan kisah yang menarik untuk dinikmati dan dicermati. Bagaimana sebuah karakter bersentuhan dengan karakter lain, yang kemudian saling melebur membentuk *teamwork* yang solid. Pada intinya, ada banyak hal positif yang bisa kita pelajari dari bentuk persahabatan mereka itu ^_^

Dan ingat, bahwa jika hidup kamu diberkati dengan kesempatan mendapatkan sahabat sejati yang bisa saling mendukung dengan kamu, bersyukurlah dan *don't take it for granted!* Karena menemukan sahabat sejati sesungguhnya jauh lebih sulit dan bernilai dibanding mendapatkan sebongkah emas murni...

Joe Lesmana,
Yang diberkati lewat beberapa sahabat dekat, yang menempanya jadi semakin 'terasah' dari hari ke hari.

Awalnya, kami ingin memberikan sesuatu yang ***lebih*** pada edisi ini, tanpa ***lebih*** membebani kalian dengan harga yang juga ***lebih***. Sayangnya, pada saat-saat terakhir telah terjadi sesuatu yang ***lebih*** pada yang namanya BBM. Maka dengan berat hati, kami menaikkan harga edisi ini ***lebih*** seribu rupiah dari biasanya. Dan, kondisi ini akan kami analisa kembali untuk menentukan harga tetap Animonster pada edisi-edisi selanjutnya.
Thanx buat pengertiannya. **m(_ _)m**

CREW
ANIMONSTER
ALL ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA

Pimpinan Perusahaan: Wendy Chandra **Pimpinan Redaksi:** Jonathan Lesmana
Redaktur: Vita Elisheva **Design Consultant:** Teteh Geboy **Illustrator:** Li Julian, Caet Sith
Layout dan Desainer: Ipunk, Wawan **Editor:** Aditya Rai
Korespondensi: Mona Hiragashi, Kattleen, Aditya **Reporter:** Henry, Akiko Kajiwara
Reviewer: Silver 'Taz' Wind **Kontributor Artikel:** Maeyama Machiko, Tyas Palar, Slasherbird, Eve, Noir Ciel, Kaito Kid, Ferrum **Public Relation dan Promosi:** Ira Novita
Pemasangan Iklan: Zha Lina [08159958079], Dicky [0818212385], megindo@hotmail.com
Costumer Care: 021-5605115, 56969315 **Koordinator Distribusi:** M. Izzan
Finance & Operasional: Demetrius Na70
Kritik dan Saran: animonster@bdg.centrin.net.id
Alamat Redaksi & Marketing:
Surya Building, Lt. 12 Suite 1208,
Jl. MH. Thamrin Kav 9, Jakarta 10350,
Telp. [021-39830998 dan 39830999],
Fax. [021-39830996]
Alamat Redaksi Bandung:
Jl. Moh. Iskat No.15A, Bandung 40171,
Telp. [022-4203414, 4266344],
Fax. [022-4266364]
Rekening Bank:
a/n. PT. Megindo Tunggal Sejahtera,
ac.: 777.0303.171,
BCA Cabang Dago - Bandung

Penerbit:



BONUS: PERSONAL CALENDAR 2003

TENIPURI • WEIß KREUZ GLUHEN • TEKKAMAN BLADE • GOGGLE V

PUCHIPURI YUUSHII

Anime yang dibuat oleh studio Gainax ini sudah cukup lama ditayangkan di televisi Jepang. Tokoh utama dalam anime adalah 3 orang anak cewek yang dididik untuk menjadi seorang putri kerajaan, mereka adalah **Yuushii**, **Kokorue**, dan **Grenda**.

Yuushii [seiyuu: Yamamoto Marian] adalah seorang cewek yang dinobatkan untuk menjadi seorang calon putri **Platina Princess**. Dari penampilan luarnya orang bisa menyangka dirinya masih berumur 10 tahun namun sebenarnya Yuushii sudah berumur 17 tahun. Sifatnya selalu ceria baik dari cara bicara maupun cara bergeraknya, namun untuk bertemu kembali dengan seorang ratu yang pernah menolongnya di masa lalu maka dirinya bertekad untuk menjadi seseorang yang bersifat dewasa dan bijaksana.

Grenda [seiyuu: Matsuoka Yuuki] adalah seorang anak perempuan dari raja dunia kegelapan dan merupakan rival utama Yuushii. Sama halnya dengan Yuushii, Grenda terlihat seperti cewek yang masih berumur 10 tahun. Sifat dan kelakuannya sangat buruk dan selalu mengeluarkan ucapan-ucapan yang tidak enak didengar oleh orang lain dari mulutnya, selain selalu berbicara jelek mengenai orang lain. Walau begitu terkadang dirinya menunjukkan sisi baiknya sebagai seorang cewek, dan dirinya adalah seseorang yang selalu menutupi perasaanya dari orang lain.

Kokorue [seiyuu: Fukui Yuukari] adalah seorang cewek yang menjadi teman sekelas sekaligus sahabat dekat Yuushii di *Princess Academy*. Kokorue adalah seorang cewek yang sangat pemalu dan tampak seperti tidak memiliki kelebihan apapun jika dilihat secara sekilas. Dirinya menyadari akan keadaannya itu dan berusaha untuk mengubahnya, dan dia bisa melakukannya dengan mengikuti dan mempelajari semua yang dilakukan oleh Yuushii.

Ceritanya sendiri mengisahkan sebuah akademi bernama *Princess Academy* yang mengumpulkan para putri dari kerajaan-kerajaan terkenal untuk dididik menjadi seorang putri yang nantinya dapat memimpin rakyatnya. Secara kebetulan Yuushii, Grenda, dan Kokorue berada di dalam kelas yang sama. Di sinilah lahir persahabatan di antara Yuushii dan Kokoroe sekaligus persaingan di antara Yuushii dan Grenda. Namun perjalanan untuk menjadi seorang puteri tidaklah semudah yang mereka kira.

Berbagai macam pendidikan untuk menjadi seorang puteri yang baik dan bijaksana merupakan kurikulum utama di dalam *Princess Academy*, dan para murid selalu berusaha dan bersaing untuk mendapatkan nilai tertinggi sehingga pada saat keluar dari akademi ini namanya menjadi terkenal sebagai seorang puteri terbaik. Selain kurikulum utama, ada juga beberapa hal yang harus dilakukan oleh para murid, salah satunya adalah melakukan kerja sambilan dengan baik dan benar. Mungkin terdengarnya mudah untuk dilakukan namun pada kenyataannya para murid menghadapi kesulitan dalam mengerjakan hal yang satu ini termasuk Yuushii, Grenda, dan Kokoroe. Pekerjaan apa yang mereka pilih dan bagaimana mereka menjalankannya merupakan sebuah tontonan yang menarik untuk diikuti. Bagaimana pula persaingan antara Yuushii dan Grenda untuk mendapatkan gelar puteri terbaiknya? Yang pasti mereka berdua saling tidak mau mengalah karena nama kerajaan yang mereka sandang bukanlah kerajaan biasa. Bagaimana pula mereka menyelesaikan semua tugas dan pekerjaan yang harus mereka kerjakan untuk lulus dari akademi ini? Yang pasti anime ini sangat menarik diikuti untuk refreshing karena anime ini sangat cerah dan penuh dengan tokoh-tokoh yang menarik. Anime ini diputar di Jepang melalui saluran NHK BS-2.



RAIMUIRO SENKIDAN

PARA CEWEK YANG BERPERAN MENJADI PENCERAHAN MASA DEPAN KINI MELINDUNGI JEPANG!!

Didukung oleh **Akahori Satoru**, orang yang sudah melahirkan anime *Saber Marionette J, Sakura Taisen*, dan beberapa anime serial TV lainnya. Kini Akahori-sensei kembali bekerja di dalam pembuatan anime action terbaru ***Raimuro Senkidan***, yang mengambil latar waktu pada zaman Meiji pada saat Jepang bertempur melawan Rusia. Dengan memanfaatkan dan memanipulasi kekuatan negara besar Rusia, tangan-tangan setan berusaha untuk menyerang dan menghancurkan Jepang. Maka untuk menjaga perdamaian dan melindungi negara Jepang, dikerahkan *Raimu*, sebuah kekuatan misterius yang dimiliki oleh Jepang. Dan kini saatnya bagi 5 orang gadis untuk muncul. Tugas mereka bukanlah sebuah tugas yang ringan karena mereka harus menghadapi pasukan Rusia dengan persenjataannya yang canggih. Bagaimanakah mereka harus menghadapi kenyataan seperti ini, apakah hati dan perasaan dalam diri mereka mampu menghadapi cobaan berat itu?

Menghadapi serangan dari Rusia maka Jepang mendeklarasikan perang terhadap Rusia serta mengerahkan seluruh kekuatan tempur demi melindungi negerinya. Hanya saja campur tangan dari pihak ketiga membuat pasukan Rusia menjadi semakin tak tertandingi dengan adanya senjata rahasia yang sangat kuat. Tak ada jalan lain, Jepang mengeluarkan kekuatan rahasianya yang disebut *Raimu*. Dan yang dipercaya untuk memegang kekuatan itu adalah 5 cewek muda yang masih sangat polos dan naif... mengapa mereka yang dipilih tentu ada alasannya di balik semua itu. Kelima cewek itu adalah :

- Sanada Kowata [Seiyuu: Miyamizu Ai],
Cewek yang bersifat masih bersifat sangat lugu dan naif. Sifatnya itu menggambarkan di dalam dirinya masih dipenuhi rasa sebagai seorang puteri atau seorang anak perempuan yang masih kecil.

- Mototа Fusa [Seiyuu: Otomiya Tsubasa],
Seorang cewek yang sangat berpendirian kuat dan tinggi hati, namun karena sifatnya itu maka dirinya juga paling sering dicap sebagai seorang "*trouble maker*".

- Fukushima Kinu [Seiyuu: Aoki Sayaka],
Seorang cewek yang memiliki tubuh yang lemah namun selalu bersungguh-sungguh dalam melakukan dan mengerjakan sesuatu, namun dirinya sebenarnya adalah seorang cewek yang selalu merahasiakan perasaannya.

- Kuroda Rinko [Seiyuu: Aimoto Yuka],
Seorang cewek yang sangat pendiam dan memegang adat lama Jepang. Nampaknya cewek yang satu ini lebih senang dengan lingkungan yang tidak terlalu berhubungan dengan duniawi karena sifatnya yang tidak begitu mementingkan duniawi.

- Katou Asa [Seiyuu: Sasashima Kahoru],
Cewek yang satu ini sangat *tomboi* karena kelakuannya yang sangat mirip cowok.. Dirinya selalu terlihat bersemangat dan memiliki pergerakan tubuh yang sangat kuat dan lincah.

Maka dimulailah lembar sejarah baru dengan munculnya *Raimu* berserta kelima cewek ini. Sebenarnya seperti apakah *Raimu* yang menjadi kekuatan rahasia Jepang itu, dan yang paling penting adalah bisakah kelima cewek ini kembali dengan selamat dari pertempuran yang berkecamuk itu?

Anime ini mulai diputar sejak tanggal 4 Januari 2003 di saluran TVK dengan jam tayang yang cukup malam, jam 1.15 pagi. Buat kamu yang menyukai film yang merupakan perpaduan dari *action* dan cewek-cewek cantik, jangan lupa untuk mengikuti anime ini.

WEIß KREUZ

Serial anime **Weiß kreuz Gluhen** seharusnya sudah ditayangkan sejak awal tahun 2002 yang lalu, tetapi masalah *copyrights* yang dialami oleh para *developer* anime ini membuat penayangannya terhambat. **Tsuchiya Kyouko**, mangaka dari *An Assassin and White Shaman* dan *Endlessly Clear White*, menuntut Marine Entertainment untuk tidak menggunakan *character designs* yang ia buat untuk serial *Weiß kreuz* pertama, karena ia merasa tidak pernah memberikan ijin untuk penggunaan tersebut. Karena tidak ditemukan penyelesaian yang dapat memuaskan kedua belah pihak yang bertikai, akhirnya Marine Ent. memutuskan untuk membuat *Gluhen* kembali dari awal, dengan *character designs* yang sangat berbeda.

Character design yang baru dari anime *Gluhen* dibuat oleh **Kobayashi Yoshimitsu** [*Ayatsuri Sakon, Lupin III 2001*]. Serial ini ditayangkan di stasiun **TV KIDS-STATION**, yang juga menayangkan *PIANO* [sesama keluaran Marine Entertainment], *Princess TuTu* dan *UFO Princess Valkyrie*. Episode 1 dan 2 dari *Gluhen* ditayangkan pada tanggal 20 dan 22 September 2002, sedangkan serialisasinya secara resmi dimulai tanggal 26 November 2002. Tidak seperti serial aslinya, *Gluhen* hanya akan berlangsung sebanyak 13 episode. Hal ini tentu saja membuat para fansnya bingung, karena cukup sulit untuk mempersingkat cerita yang terkandung di dalam drama CDs *Dramatic Precious* hanya dalam 13 episode saja.

Dalam *Weiß kreuz Gluhen*, terdapat banyak perubahan yang terjadi pada 4 pembunuh bayaran yang tergabung dalam Weiß. Yang pertama dan paling jelas, **Tsukiyono Omi** [seiyuu: Yuuki Hiro. Peran lain: Michael Lee -- *Witch Hunter Robin*, Claude C. Kenni -- *Star Ocean EX*] sekarang tidak lagi menjadi anggota Weiß secara operasional. Ia sekarang memegang kedudukan sebagai **Persia** yang baru dan memimpin **Kritiker**. **Kudou Youji** [seiyuu: Miki Shinichirou. Peran lain: Tsuzuki Asato -- *Yami no Matsuei*, Fujiwara Takumi -- *Initial D*] dan **Hidaka Ken** [seiyuu: Seki Tomokazu. Peran lain: Isaac -- *Gundam SEED*, Shinbo Hiromu -- *Chobits*] juga mengalami perubahan karakter yang cukup drastis. Seperti mungkin telah diketahui, dalam *Dramatic Precious*, Youji dan Ken bisa dianggap tidak seimbang secara mental. Ken berubah menjadi sadis dan menikmati pembunuhan-pembunuhan yang harus ia lakukan. Sedangkan Youji sangat trauma oleh saat ia harus membunuh **Neu**, anggota **Schereient**, yang mirip dengan **Asuka** yang ia cintai. Sehingga Youji membunuh banyak gadis yang berkencan dengannya, dengan cara yang sama dengan saat ia harus membunuh Neu. Praktis anggota Weiß yang masih tetap tegar dengan posisi semulanya hanyalah **Fujimiya Aya** [seiyuu: Koyasu Takehito. Peran lain: Hattori Hanzou -- *Samurai Deeper KYO*, Hotohori -- *Fushigi Yuugi*], yang sekarang kembali menggunakan nama aslinya, **Ran**. Seiring dengan perubahan penampilannya, Ran memiliki pekerjaan samaran sebagai guru untuk menutupi identitasnya sebagai pembunuh bayaran. Mungkin kamu semua akan kaget sekali melihat Ran yang tersenyum manis dan dipanggil '*Fujimiya-sensei*'!

Dengan terfokusnya Omi sebagai pimpinan Kritiker, dan Youji dan Ken yang mengkhawatirkan secara mental, apakah Aya harus bekerja sendirian sebagai Weiß? Di sinilah muncul 2 orang karakter baru yang menjadi anggota Weiß mendampingi Aya! Mereka adalah **Izumi Sena** [seiyuu: Yamaguchi Kappei. Peran lain: Inuyasha -- *Inuyasha*, Enki -- *Juuni Kokki*] dan **Aguri Kyou** [seiyuu: Ogihara Hideki. Peran lain: Black Cat -- *Space Travellers The Animation*]. Sena adalah cowok berusia 16 tahun yang penampilannya merupakan perpaduan dari Omi dan Nagi. Nama kode Sena adalah **LePerm**, dan senjata andalannya adalah *chakram* [ingat senjata Xena, sang *Warrior Princess*?]. Sedangkan Kyou yang bersenjatakan *tomahawk* adalah pemuda gagah yang menyukai segala sesuatu berbau *sport*. Kyou yang memiliki nama kode **Havana** ini sepertinya dicetak sebagai pengganti Ken! Selain kedua anggota baru Weiß, tentu saja ada figur sekretaris Kritiker yang selalu memberikan tugas-tugas kepada Weiß. Dalam *Gluhen*, sekretaris tersebut adalah **Lex** [seiyuu: Ueda Miyuki. Peran lain: Marie Antoinette -- *Rose of Versailles*, Oka Megumi -- *Voltes V*], wanita cantik berambut biru dengan sorot mata tajam.

Perubahan lain yang terjadi pada 4 cowok karakter utama kita adalah selain senjata andalan mereka seperti *katana*, *bugnuk* dan lain sebagainya, keempatnya juga membawa senjata api sebagai pelengkap. Hal ini tercantum dalam *character profiles* mereka yang baru. Aya membawa *Beretta*, Ken membawa *Smith & Wesson*, *Colt GM* menjadi pilihan Youji sedangkan Omi memilih *Browning Baby*.

Menurut gosip yang beredar di kalangan fans, 4 cowok keren yang merupakan lawan Weiß dan tergabung dalam **Schwarz** juga akan muncul pada pertengahan serial ini. Hal ini tentu saja membuat para penggemar Weiß kreuz menjadi bersemangat. Apalagi, gosip itu juga menyebutkan bahwa Weiß dan Schwarz justru akan bekerja sama untuk melawan musuh tak dikenal yang mengancam keberadaan mereka semua.

Lalu setelah melihat nama-nama seiyuu baru yang direkrut untuk ambil bagian dalam Weiß, terlihat jelas bahwa Koyasu Takehito tetap bertekad untuk mempertahankan kualitas dan



UZ GLÜHEN

popularitas yang telah dicapai serial ini dari segi seiyuu. Dan walaupun baru beberapa bulan, *merchandise Gluhen* yang telah beredar jelas akan memuaskan para fans. Mulai dari *CD single* untuk lagu-lagu dalam *Gluhen*, sampai kepada *lami cards*, poster, *wallscroll* dan lain-lain. Dan yang merupakan cirri khas *Weiß kreuz*, *merchandise* yang beredar tidak hanya menampilkan para karakternya, melainkan juga para seiyuu-nya yang sedang *in action*.

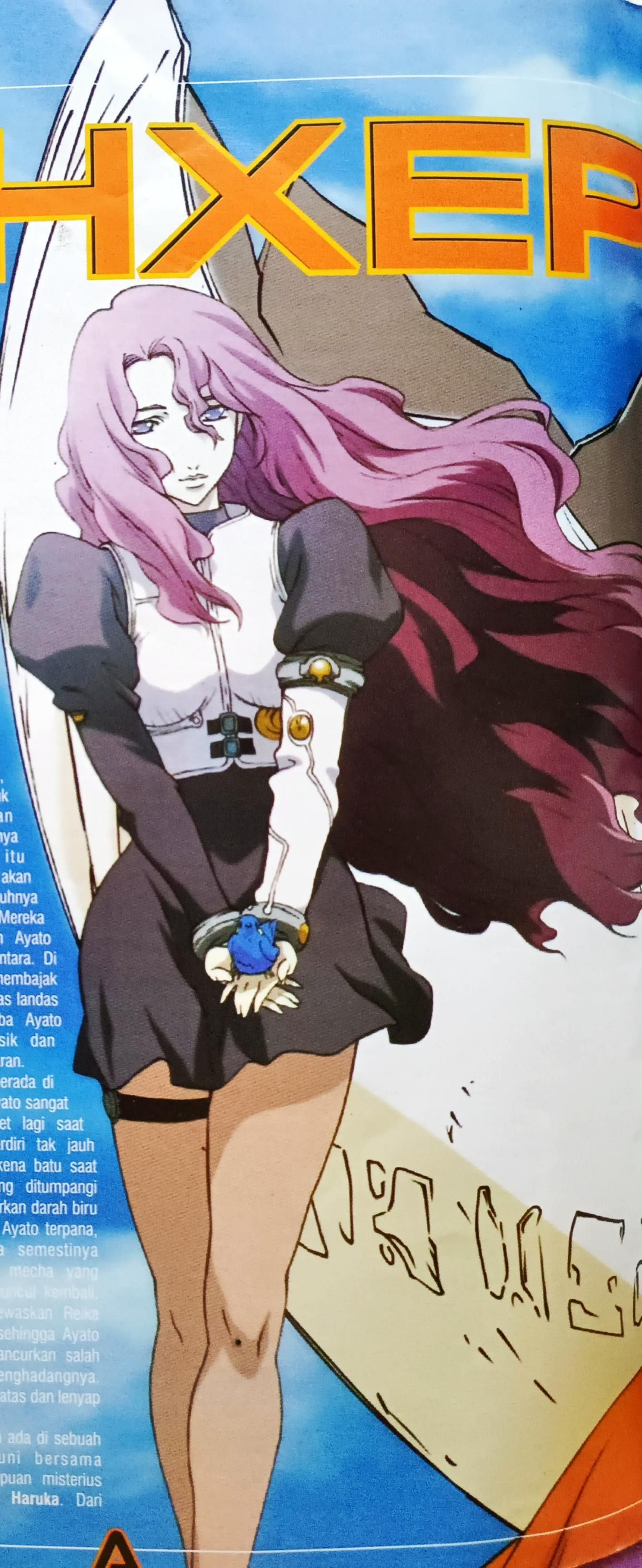
Seiring dengan serial animenya, serialisasi manga *Weiß kreuz Gluhen* juga telah dimulai peredarannya. Versi manga ini berjudul ***Weiß Side B***, dan diserialisasikan dalam majalah **Zero-Sum**, bersama dengan serial manga *Gensoumaden Saiyuuki RELOAD* dan juga *Loveless*. Cerita manga ini tetap dibuat oleh Koyasu Takehito, sedangkan manga-nya oleh **Oomine Shouyu**. *Weiß Side B* memiliki cerita yang berbeda dengan anime *Gluhen*. Dalam *preview* yang ditampilkan oleh Zero-Sum, ada 6 orang yang tergabung dalam Weiß, dan tidak ada Omi ataupun Youji. Malahan, ada seorang cewek yang menjadi anggota Weiß. Keenam orang itu adalah Aya, Ken, seorang gadis bernama **Michelle**, seorang remaja cowok bernama **Yuki**, seorang cowok yang sepertinya berasal dari Amerika dan bernama **Free**, dan seorang cowok Jerman yang selalu membawa mawar dan bernama **Kuroe** [Chloe/Cloe]. Dalam melaksanakan tugasnya, keenam orang ini juga mengenakan topeng yang menutupi separuh wajah mereka. Topeng tersebut cukup membuat penampilan mereka tambah menyeramkan. Walaupun Yuki terlihat manis seperti Omi dan Sena, cowok yang satu ini cukup mengerikan juga. Senjatanya saja berupa sabit panjang seperti yang selalu digambarkan dibawa oleh dewa kematian!

Secara kualitas animasi, *Gluhen* jelas berada di atas *Weiß kreuz* asli, dan bahkan juga kedua OVA-nya, *Verbrechen* dan *Strafe*. Sekarang, secara kualitas cerita? Bila didasarkan kepada drama CD *Dramatic Precious*, ceritanya akan jauh lebih berat dan kompleks daripada yang *original*. Bahkan, bisa dikatakan bahwa *Gluhen* akan memliki jalan cerita yang gelap dan *angsty*. *Fandom Weiß kreuz*, yang merupakan *fandom* yang hampir menyaingi *Gundam Wing* dalam segi *fanfic* dan *fangirls*, menyambut kedatangan *Gluhen* dengan sangat bersemangat. Tinggal sekarang kita buktikan, apakah ekspektasi yang kita miliki dapat dipenuhi oleh hasil karya Koyasu Takehito ini!

Reviewed by Silver Wind

Data gambar dari majalah Animage

RAHXEP



Nothing is real, nothing is eternity
Nothing is all, nothing is innocence...

Masih ingat dengan Chiaki J. Konaka? Tak salah kalau kamu menyebutnya sebagai ide di balik *Serial Experiments Lain*, juga beberapa serial lain seperti *Mahou Tsukai Tai!*, *Ultraman Gaia*, dan *Princess Tutu*. Tahun 2002 penggemar anime kembali menyaksikan kiprahnya dalam *RahXephon*. Dari sembilan orang penulis naskah anime produksi Studio BONES ini, termasuk Izubuchi Yutaka sang penggagas *RahXephon*, Konaka turut di dalamnya. Anime ini, seperti juga *SELain*, sarat dengan teka-teki dan misteri tentang jati diri tokoh utamanya. Karena itu, mungkin di bawah ini kamu akan menjumpai banyak keterangan yang sekaligus bersifat *spoiler*. Moga-moga kadar *spoiler*-nya tidak terlalu tinggi, sehingga bisa membantu kamu memahami *RahXephon* tanpa malah jadi tahu bagian-bagian yang seharusnya rahasia besar. Bagaimana? Sudah siap? *Let's step into a world saturated with sound...*

avant, rendezvous

Kamina Ayato menjalani pagi hari itu tanpa menyangka bahwa hidupnya akan jauh berubah. Saat menaiki kereta bawah tanah bersama teman-temannya, mendadak kereta terguncang dan berhenti. Ayato berusaha keluar untuk mencari pertolongan. Di luar terowongan, kejutan demi kejutan terpampang di depan matanya. Di atas kota Tokyo nampak pesawat-pesawat tempur sedang berhadapan dengan beberapa mecha. Ayato sempat berpapasan dengan seorang perempuan tak dikenal yang menyuruh Ayato ikut dengannya, namun Ayato berhasil kabur naik kereta bersama teman sekelasnya, **Mishima Reika**.

Kereta mengantarkan Ayato dan Reika tiba di sebuah tempat bernama Kuil Xephon. Mereka turun dan masuk ke dalamnya. Akan tetapi belum sempat Ayato mencerna apa yang dilihatnya di tempat asing itu, ia jatuh pingsan dan siuman kembali di rumah sakit. Karena dinyatakan sehat, ia dijemput oleh ibunya, **Maya**.

Keesokan hari di sekolah, Ayato lega melihat Reika baik-baik saja. Sesampainya di rumah, Ayato menerima sepucuk surat dari perempuan misterius yang ditemuinya kemarin. Isi surat itu mengatakan bahwa Ayato akan diberitahu wujud sesungguhnya dari dunia yang ia diami. Mereka bertemu di taman, dan Ayato dibawa ke pangkalan tentara. Di sana perempuan itu membajak sebuah pesawat, lalu lepas landas bersama Ayato. Tiba-tiba Ayato mendengar suara musik dan seakan kehilangan kesadaran.

Begitu sadar, ia sudah berada di dalam sebuah *mecha*! Ayato sangat kaget, tetapi lebih kaget lagi saat melihat Maya yang berdiri tak jauh darinya. Maya yang terkena batu saat RahXephon, mecha yang ditumpangi Ayato, bangkit, mengucurkan darah biru dari lukanya. Tentu saja Ayato terpana, sebab darah manusia semestinya berwarna merah. Dua mecha yang kemarin dilihat Ayato muncul kembali. Serangan mereka menewaskan Reika yang juga ada di situ, sehingga Ayato mengamuk dan menghancurkan salah satu mecha yang menghadangnya. RahXephon meluncur ke atas dan lenyap dari Tokyo.

Saat Ayato terbangun, ia ada di sebuah kota tak berpenghuni bersama RahXephon dan perempuan misterius yang kemarin, **Shitow Haruka**. Dari

HON



OMAKE

BEHIND RAHXEPHON



RahXephon disiarkan di Fuji TV setiap hari Selasa pukul 1.55 malam dari tanggal 21 Januari sampai 11 September 2002. *Movie*-nya direncanakan akan keluar musim semi 2003. Yang agak istimewa dari anime sepanjang 26 episode ini adalah kehadiran seorang tokoh pilot yang berasal dari Indonesia! Sempat ada pula sebuah pulau bernama Kalung Mutiara [ada di propinsi mana, ya?].

Membaca nama Izubuchi Yutaka di bagian intro, tentunya kamu bisa langsung menebak kalau dialah perancang *mecha-mecha* yang unik, bahkan indah, dalam *RahXephon*. Langganan *Gundam series* ini tak hanya piawai 'merakit' mecha, tapi seragam perwira Oz yang necis dan klasik dalam *Gundam Wing* pun adalah salah satu hasil kreasinya. Ia pulalah yang menyutradarai *RahXephon*.

Opening song RahXephon merupakan kolaborasi dua nama yang menjamin kualitas sebuah lagu: ***Hemisphere*** yang diciptakan komposer senior **Kanno Youko** dibawakan oleh **Sakamoto Maaya**, sedang liriknya ditulis oleh **Iwasato Yuuho**. Lagu ini juga dirilis dalam CD *single*. **Hashimoto Ichiko**, seiyuu Kamina Maya, selain menangani musik *RahXephon*, menulis *ending song* yang berjudul ***Yume no Tamago***, dan sekaligus menyanyikan lagu ini dalam dua bahasa, Jepang dan Inggris. Kamu juga bisa mencari *RahXephon Original Soundtrack 1-3* dan *Rahxephon Sound Drama*.

Layaknya anime sukses, *RahXephon*

Haruka, Ayato pertama kali mendengar bahwa selama ini ia hidup di Tokyo Jupiter, yang waktunya berbeda sangat jauh dari waktu normal di planet bumi, yaitu 12 tahun. Jadi sementara di Tokyo Jupiter baru tahun 2015, di dunia luar sudah mencapai tahun 2027. Apa yang dipelajari Ayato di sekolah, bahwa sebagian besar negara di dunia sudah hancur, nyatanya bohong belaka. Justru Tokyo-lah yang ada di bawah kekuasaan bangsa Mu yang terkucil dari sekitarnya. Negara-negara di dunia mendirikan sebuah aliansi untuk menghadapi Mu. Tak lama setelah itu Ayato dan Haruka dijemput Lilya Litvyak, kapal pengangkut dari TERRA, cabang dari Aliansi Bumi yang khusus dibentuk untuk melawan Mu.

Ayato telah memilih meninggalkan hidup yang dikenalnya di Tokyo Jupiter, dan memasuki dunia baru bernama TERRA. Namun bagaimana ia sampai terpilih untuk mengendalikan RahXephon? Peristiwa-peristiwa apa yang akan menantinya kelak? Dan apa yang tersembunyi di balik 12 tahun yang telah terpotong dari hidupnya? Perjalanan Ayato menemukan kembali siapa dirinya akan dimulai di sini...

he feels uneasy

those who are chosen

Kamina Ayato

Tadinya Ayato hanya seorang murid SMU yang ingin menjadi pelukis, atau setidaknya begitulah yang ia kira. Pertemuan Ayato dengan Haruka merombak total seluruh jalan hidupnya. Walau enggan, Ayato menerima tugas sebagai pilot RahXephon, sebab hanya ia satu-satunya yang dapat mengemban tugas tersebut. Ia berusaha sebaik mungkin menyesuaikan diri dengan hidupnya yang baru di TERRA, meskipun kadang-kadang rasa frustrasi menyergapnya, apalagi setelah ia mengetahui dari hasil tes bahwa dalam dirinya terkandung unsur Mulian.

Di perut Ayato tertera simbol-simbol aneh, yang ternyata juga ada di perut Quon. Ayato sendiri tidak tahu apa arti simbol itu, atau dari mana datangnya. Setelah mengerti tentang kebenaran di balik Mu dan dirinya sendiri, Ayato harus memutuskan pilihan yang akan diambilnya. Ia memiliki kekuatan untuk melaksanakan keputusan itu dan mempengaruhi jalan hidup orang-orang di sekitarnya.

Seiyuu: Shimono Hiro [M]

Kisaragi Quon

Riwayat hidup Quon gelap, dan data resmi yang tercatat hanyalah kedok belaka untuk menutupi siapa Quon sesungguhnya. Seperti Ayato, ia juga tetap berusia 17 tahun meskipun sesungguhnya lebih tua dari itu. Ia tinggal bersama Itsuki sebagai kakak beradik. Kalimat-kalimat Quon sangat puitis namun aneh [karena memang tidak normal manusia berbicara sehari-hari seperti mengutip puisi!]. Tindakannya pun kadang tak kalah anehnya, seperti tiba-tiba masuk ke ruang Kunugi hanya untuk menyapa orang-orang yang sedang ada di sana. Tidak seperti Ayato yang memorinya telah dimodifikasi, Quon yang bernama asli Quon Arpadis ingat siapa dirinya dan apa hubungannya dengan RahXephon.

Seiyuu: Kuwashima Houko [F]
Lahir: Iwate, 12 Desember 1975
Juga mendukung: *Master Keaton* [Sayuri], *Koutetsu Tenshi Kurumi* [Kagura Nakahito], *Geneshaft* [Tiki Musicanova]

those who defend

Shitow Haruka

Haruka yang bekerja di TERRA tinggal bersama adiknya, Megumi, di samping rumah paman mereka, Rikudou Shogo. Ayato sudah lupa, tapi hubungannya dengan Haruka sudah dimulai jauh sebelum perjumpaan mereka di stasiun kereta api bawah tanah di Tokyo Jupiter. Haruka selalu memperhatikan Ayato, meskipun Ayato, yang tidak ingat masa lalu mereka berdua, kadang bersikap ketus padanya. Tetapi akhirnya Ayato mengatakan pada Haruka, walau ia lupa dengan apa yang dulu terjadi di antara mereka, sekarang ia menyukai Haruka tanpa memandang masa lalu. Bagi Haruka, Ayato-lah satu-satunya pria yang ia cintai, dari dulu sampai sekarang.

Seiyuu: Hisakawa Aya [F]
Lahir: Osaka, 12 November 1968
Juga mendukung: *Azumanga Daiou* [Kurosawa Minamo], *G-On Riders* [Mio], *Juuni Kokki* [Nakajima Youko]

Shitow Megumi

Sebab Megumi baru lahir saat Haruka sudah SMU, usianya terpaut jauh dengan Haruka. Daripada bersekolah, Megumi lebih memilih bergabung dengan TERRA. Permintaan Souichi untuk menampung Ayato di rumah pamannya sempat membuat Megumi uring-uringan, tapi lama kelamaan ia dapat menerima kehadiran Ayato. Megumi yang kadang dipanggil Megu sangat ingin menjadi staf resmi TERRA, dan ia berusaha keras agar lulus tes. Walaupun dua kali sempat mengalami patah hati dalam hal cinta, ia berusaha agar kesedihannya tidak berlarut-larut.

Seiyuu: Kawasumi Ayako [F]
Lahir: Tokyo, 30 Maret 1976

diedarkan dalam kemasan DVD dan DVD box. Selain itu, dijual juga *trading card*, ***RahXephon Bible*** yang berisi semua data tentang *RahXephon*, *garage kit* [yang ini sih sudah hampir menjadi barang wajib bagi penggemar anime mecha], dan *game* PS2 RahXephon. Manganya pun tesedia sebanyak 2 jilid.

Barangkali menonton *RahXephon*, apalagi di bagian pertama, akan sekilas mengingatkan kita pada satu lagi mecha anime yang sudah melegenda, *Shinseiki Evangelion*. Memang ada unsur dan konsep yang serupa, namun kalau *RahXephon* dikatakan mengekor *Evangelion* belaka, itu sangat tidak benar. Apa dan di mana bedanya, kamu bisa menontonnya sendiri. Hal yang sama berlaku kalau ada yang menuduh *RahXephon* tinggal mengikuti pola cerita SELain.

Tokoh-tokoh di *RahXephon* tentu saja tidak berdiri sendiri-sendiri. Antar mereka banyak terjalin hubungan persahabatan, misalnya:

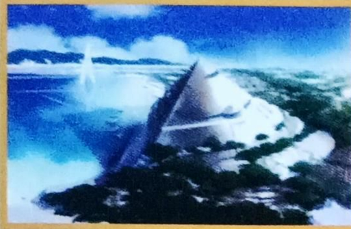
Megumi dan Kim: Kedua sahabat ini sama-sama bertugas di TERRA. Sempat ada masalah di antara mereka berdua, tetapi Megumi tidak membiarkan masalah itu memecah hubungan mereka.

Haruka dan Elvy: Elvy yang temperamental sebenarnya cocok dengan Haruka yang impulsif. Mereka terkadang sering berselisih paham, walau cepat juga baik kembali.

Makoto dan Itsuki: Mereka berdua menjadi contoh sahabat baik di masa kecil yang kemudian terpisah karena, seiring perkembangan waktu, pribadi dan kepentingan mereka pun menjadi berbeda arah. Meskipun begitu, Itsuki tidak lantas membenci Makoto.











Juga mendukung: *Mamotte Shugogetten!* [Rishu], *Aa! Megamisama* the Movie [Morgan Le Fay], *Kidou Tenshi Angelic Layer* [Saitou Kaede]

Yagumo Souichi



Wakil Kunugi yang masih muda ini sangat ramah pada semua orang, dapat diandalkan, sabar dan periang. Sebaliknya, ia sangat tegas menjalankan tugasnya. Souichi dan Kim sudah lama menjalin hubungan tanpa diketahui oleh staf TERRA yang lain. Hubungan mereka sudah mencapai taraf yang cukup jauh. Souichi pernah mencoba menghibur Ayato yang terpukul saat mendengar dalam dirinya ada unsur Mulian. Saat Mu menguasai kota-kota di seluruh dunia dan menyerang TERRA, Souichi memegang komando kapal Lilya Litvyak sementara Kunugi mempertahankan markas TERRA.

Seiyuu: Miyato Kouki [M]

Kim Hotaru



Dari namanya, sudah bisa diduga bahwa gadis berambut pendek ini berasal dari Korea. Hubungannya dengan Souichi tidak diketahui siapa pun, bahkan oleh Megumi yang bersahabat dengannya. Kim tak bisa berkata apa-apa saat Megumi dengan cerianya membelikan dasi untuk Souichi sebagai hadiah.

Seiyuu: Orikasa Fumiko [F]

Juga mendukung: *Haibane Renmei* [Hikari], *NieA_7* [Komatsu Chiaki], *Figure 17-Tsubasa and Hikaru* [Shiina Hikaru]

Elvy Hadhiyat



Elvy dijuluki "Bunga Mawar" [betul, dilafalkan dalam bahasa Indonesia], dan di badan pesawatnya tertoreh gambar hati dengan tulisan Bunga Mawar. Sampai sapu tangannya pun bercorak serupa. Atribut yang mungkin berkesan *nge-dangdut* itu sama sekali tidak menandakan bahwa pilot Alpha V-1 ini lemah gemulai. Sebaliknya, sifatnya keras, cepat naik darah, dan ia pun amat tangkas dalam membawa pesawat tempurnya. Elvy tidak begitu menyukai Ayato, sebab menurutnya terlalu banyak pengorbanan TERRA hanya untuk seorang anak laki-laki. Kemarahannya semakin memuncak ketika ia mendengar Ayato mungkin seorang Mulian.

Seiyuu: Sugimoto Yuu [F]

Juga mendukung: *Saishuu Heiki Kanojo* [Akemi]

Kisaragi Itsuki



Itsuki bekerja sebagai periset musik dan suara di TERRA. Ia tinggal di pulau Nirai Kanai bersama Quon. Waktu mahasiswa, Itsuki pernah pacaran dengan Haruka, dan Haruka-lah yang memberinya gagasan untuk mempelajari tentang musik.

Semasa kecil, Itsuki dibesarkan bersama dengan Isshiki Makoto dan Helena Barem. Setelah dewasa, kepribadian dan pendiriannya menjadi terpisah dari keduanya, meski ia tidak serta merta memusuhi mereka. Walau Itsuki tahu bahwa asistennya, Nanamori Sayoko, menyukai dirinya, ia tak pernah memberi respon positif pada Sayoko. Sayoko jadi sering marah-marah sendiri karenanya, dan sempat melampiaskan kekesalannya pada Ayato.

Seiyuu: Miyamoto Mitsuru [M]

Juga mendukung: *Fruits Basket* [Souma Ayame], *Petshop of Horrors* [Kelly Vincent], *Akachan to Boku* [Harumi]

Kunugi Jin



Dulu Kunugi bekerja di pertahanan nasional Jepang, sebelum sebuah insiden yang menewaskan banyak penduduk sipil membuatnya mundur. Setelah itu ia bergabung dengan TERRA. Pria pendiam ini pernah mempunyai seorang putri yang menekuni musik bernama Michiru. Ia bercerai dengan istrinya setelah Michiru meninggal, namun sekali-sekali ia minta tolong Quon memainkan musik yang ditulis oleh Michiru. Kunugi memelihara seekor burung di kantornya yang juga dinamai Michiru.

Seiyuu: Nakata Jouji [M]

Juga mendukung: *Project ARMS* [White Rabbit], *Argento Soma* [Michael Heartland], *Lost Universe* [Stargazer]

Isshiki Makoto

Makoto kecil pernah melihat mahluk yang kelak akan dikembangkan oleh Yayasan



Barbem sebagai **Dolem**. Serpihan mahluk itu beserta beberapa helai rambutnya sendiri dibawa Makoto sampai ia dewasa dan menjadi anggota Aliansi Bumi.

Karena kesombongannya, Makoto tidak disukai rekan-rekan sekerjanya. Banyak yang menjulukinya *shirohebi* [ular putih]. Kepergian Ayato dan Quon ke Tokyo Jupiter dianggap melanggar peraturan, sehingga mengakibatkan Kunugi dirumahkan dan posisinya digantikan oleh Makoto. Ia menyusun strategi yang dinamai *Mission Downfall* untuk menghancurkan Mu yang berbasis di Tokyo Jupiter. Apa daya, rencana itu berantakan dan dampaknya berbalik memukul TERRA.

Seiyuu: Seki Toshihiko [M]
Lahir: Tochigi, 11 Juni 1962
Juga mendukung: *Naruto* [Iruta-sensei], *Samurai Deeper Kyo* [Benitora], *Saint Seiya Hades Juunikyuu-hen* [Scorpion Milo]

Futagami

Seorang jurnalis datang ke TERRA dengan mengaku bernama Futagami. Dari hasil penyelidikannya, ia menggali sejumlah temuan menarik, antara lain tentang identitas Ayato dan Quon. Di episode-episode terakhir, tersingkap bahwa Futagami bukanlah sekadar jurnalis yang sedang mencari berita.

Seiyuu: Hori Katsunosuke [M]

those who_keep secrets

Mishima Reika

Gadis misterius ini pertama dikenal Ayato sebagai teman sekelasnya di Tokyo Jupiter. Ayato sering melukis Reika, bahkan setelah tinggal di TERRA. Reika yang disangkanya sudah tewas di Tokyo Jupiter, ternyata sering muncul di hadapan Ayato di saat-saat kritis dan tak terduga. Sambil menyunggingkan senyum tenang, tak jarang ia membantu Ayato dalam melawan Dolem. Reika, seperti Quon, menyebut Ayato dengan panggilan *Orin*. Ia meminta Ayato melakukan suatu tugas, yang sempat ditolak oleh Ayato. Ketika Reika menjadi gelisah dan sedih karenanya, barulah Ayato mau menurutinya sambil berkata, "Kau kini nampak manusiawi." Dengan lega Reika menyambut niat Ayato itu, dan untuk pertama kali memanggilnya Ayato.

Seiyuu: Sakamoto Maaya [F]
Lahir: 31 Maret 1980
Juga mendukung: *Risky Safety* [Moe], *Nightwalker* [Yamazaki Riho], *Tenkuu no Escaflowne* [Kanzaki Hitomi]

Kamina Maya

Maya dibesarkan oleh Rikudou Shogo, paman Haruka dan Megumi. Ia pindah ke Tokyo dan tinggal di sana. Sebagai ibu Ayato, walaupun ia mengijinkan Ayato menjadi seniman sesuai keinginannya, ia membesarkan Ayato tanpa kasih sayang berlebihan dan selalu sibuk bekerja, yang membuat Ayato merasa dijauhi. Awalnya Ayato tidak tahu bahwa Maya menempati posisi tinggi dalam strata militer Mu. Maya tidak pernah membujuk Ayato agar beralih pihak kepada Mu, hanya menunjukkan kepadanya tentang nasibnya sebagai seorang *performer* RahXephon.

Seiyuu: Hashimoto Ichiko [F]

Asahina Hiroko

Selagi tinggal di Tokyo Jupiter, Ayato berkawan dengan dua teman sekelasnya, Hiroko dan Mamoru. Saat Ayato kembali ke Tokyo Jupiter, Hiroko yang ingin menemuinya kaget melihat rumah Ayato dijaga tentara. Ia melarikan diri, kena tembak, dan sangat *shock* melihat darahnya berwarna biru. Ayato membawa Hiroko keluar dari Tokyo Jupiter. Mereka tinggal bersama untuk menghindar dari TERRA, sementara Ayato bekerja sambilan. Saat Dolem datang menyerbu, Ayato segera menghadapinya karena ia telah berjanji akan melindungi Hiroko. Namun yang terjadi selanjutnya sungguh di luar dugaan Ayato.

Seiyuu: Kakazu Yumi [F]
Lahir: Saitama, 18 Juni 1972
Juga mendukung: *Sister Princess* [Haruka], *Ayashi no Ceres* [Mikage Aya], *Inu Yasha* [Ayame]

Torigai Mamoru

Kembalinya Ayato ke Tokyo Jupiter disambut Mamoru dengan kurang ramah, tapi Ayato saat itu kurang memperhatikan hal tersebut. Beberapa saat kemudian, Mamoru tiba-tiba muncul di rumah Rikudou dan minta ijin pada Ayato agar boleh menginap di sana. Bila Mamoru menyinggung tentang Hiroko yang pergi dari Tokyo Jupiter, Ayato tidak mau menyahut karena merasa bersalah.

Seiyuu: Nojima Hirofumi [M]
Juga mendukung: *Boogiepop Phantom* [Suganuma Yoji]

Kuki Masayoshi

Rekan sejawat Maya ini sepertinya mantan atasan Kunugi yang dahulu menimpakan kesalahannya pada Kunugi. Dengan memproyeksikan dirinya sebagai *hologram*, ia menerobos markas TERRA dan mencemooh Kunugi untuk membuyarkan konsentrasinya. Alangkah terkejutnya Kuki melihat bahwa Kunugi rela menempuh cara yang nyaris ekstrim untuk mempertahankan TERRA dari serangan Mu.

Seiyuu: Ootsuka Yoshitada [M]
Juga mendukung: *Cowboy Bebop* [Shaft], *Slam Dunk* [Sendou Akira], *Captain Tsubasa* [Hayata]

Miwa Shinobu

Beberapa kali Miwa mengajukan keberatan akan penggunaan Dolem dalam bertempur. Ia lupa bahwa dirinya juga seorang *performer*, yaitu bagi *Allegretto* yang merupakan salah satu Dolem terkuat milik Mu. Dan ternyata Miwa pun sangat bahagia menjalankan tugasnya menjadi *performer*.

Seiyuu: Asakawa Yuu [F]
Lahir: Tokyo, 20 Maret 1975
Juga mendukung: *Gravion* [Miki Tachibana], *Vandread* [Jura Basil Elden], *Boogiepop Phantom* [Kirima Nagi]

OMAKE

THROUGH ITSUKI'S EYES...

Dari jendela aku memandang Ayato berjalan pergi meninggalkan rumahku. Sepintas ia tampak seperti anak laki-laki berusia tujuh belas tahun. Tak ada yang menyangka siapa ia sebenarnya -- tak mengherankan, sebab Ayato pun telah lupa. Tak ingat apa yang telah terjadi sebelum ia tinggal di Tokyo Jupiter.

Tak ingat siapa diriku.

Memorinya yang telah dimanipulasi telah menghapus selama-lamanya begitu banyak kenangan. Tentang jati dirinya, tentang masa lalunya...dan tentang Haruka. Tentang aku? Cukup berhargakah aku di matanya untuk diingat?

Sejak awal, Ayato-lah yang terpilih. Meski kami diciptakan sebagai saudara, dan sama-sama mempunyai tanda *Orin* yang terukir di tubuh kami, dialah yang terpilih. Bahkan Haruka, yang aku sukai, pun memilih dirinya dan terus mencintainya dari dulu sampai kini.

Haruskah aku iri? Pantaskah? Aku telah merenungkan pertanyaan ini selama bertahun-tahun, terutama sejak Ayato datang dari Tokyo Jupiter dalam wujud seorang anak laki-laki yang kebingungan, gamang, sekaligus keras kepala. Jawabannya hanya satu: aku tidak boleh iri, dan memang tak ada terbersit perasaan itu dalam hatiku. Kami berbeda. Itu saja. Perbedaan itu tak berhak mengubah rasa sayangku pada Ayato. Rasa sayang yang takkan pernah ia tahu lagi, karena aku yakin takkan sempat mengatakan padanya siapa aku. Aku juga tak berniat mengatakannya.

Biarlah Ayato memutuskan jalan hidupnya sendiri...dan aku tahu ia mampu. Karena ia *Orin* -- dan lebih penting lagi, karena ia Ayato.

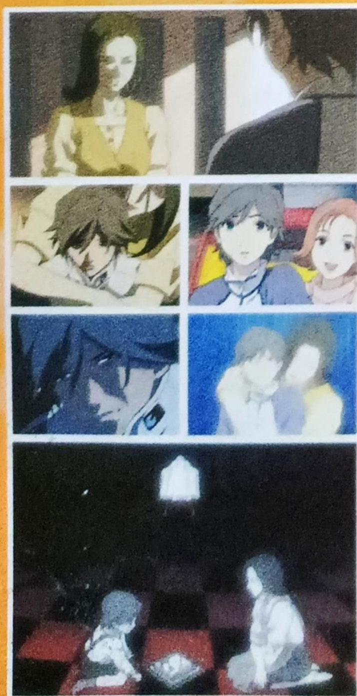


OMAKE

SECOND OPINION

Berikut ini *RahXephon* di mata **Silver Wind**:
Apa yang bisa dikatakan mengenai sebuah serial berjudul *RahXephon*? Yang jelas, para kreator serial ini dengan sangat ahli memadukan unsur-unsur dalam legenda klasik mengenai Mu, benua yang hilang, dengan kehidupan modern di sekitar kita. Secara animasi? BONES mampu menciptakan 26 episode yang digarap begitu indah dengan konsistensi tinggi. Secara karakterisasi? *RahXephon* memiliki karakterisasi yang luar biasa, yang terutama kita temui dalam diri seorang Kamina Ayato. Ayato yang sedikit egois, jail, temperamental dan fatalistik... karakter yang sebenarnya dapat membuat penonton sebal terhadapnya, bukan? Tetapi hebatnya, cowok ini ternyata malah menjadi karakter yang menimbulkan rasa sayang terhadapnya, baik dari tokoh-tokoh lain maupun dari penonton sendiri. *RahXephon* juga adalah serial pertama yang menampilkan seorang tokoh penting yang berasal dari Indonesia. Elvy Hadhiyat juga seorang tokoh yang mampu menumbuhkan rasa kagum terhadapnya.

Yang jelas, bila kalian hanya mencari serial yang bisa ditonton dengan santai dan tanpa berpikir, saya sama sekali tidak menyarankan *RahXephon* untuk ditonton. Sama seperti *Serial Experiments Lain*, dalam *RahXephon*, Chiaki J. Konaka memberikan setumpuk pertanyaan tak terjawab bagi penontonnya. Tergantung dari kita sendirilah bagaimana kita menginterpretasikan apa yang terjadi dalam dunia *RahXephon*, dan siapa Ayato, Reika dan Quon itu sebenarnya.



Helena Barbem



Sejak kecil Helena sudah menunjukkan tanda-tanda perilaku yang menyimpang. Ia suka memerintah serta merendahkan Itsuki dan Makoto, serta menghalalkan segala cara untuk mencapai maksudnya. Helena tumbuh dewasa sebagai pribadi yang dingin dan tenang. Ia tetap bekerja di Yayasan Barbem di mana ia dibesarkan. Futagami tahu siapa Helena sesungguhnya, yang baru akan diungkap di episode 26.
Seiyuu: Hyoudou Mako [F]

those who are performed upon

Dolem

Mecha yang digunakan Mu untuk mengatasi serangan pihak luar. Setiap Dolem dikendalikan oleh *performer*, yang menyatu dengan Dolem masing-masing. *Performer* akan terluka atau tewas bila Dolemnya mengalami hal yang sama. Kemampuan Dolem bukan hanya menghantam lawan dengan gelombang suara. Ada juga yang bisa menciptakan ilusi, badai salju, bahkan memanipulasi ruang dan waktu. Nama-nama Dolem sering berhubungan dengan musik, seperti *Allegretto* dan *Fortissimo* yang pertama muncul di episode 1. Oleh TERRA Dolem disebut sebagai D-1.

Allegretto

Fortissimo

RahXephon

Mecha anggun yang pertama kali dijumpai Ayato di kuil Xephon. Seperti Dolem, RahXephon pun dikendalikan oleh seorang *performer*, menggunakan gelombang suara sebagai senjatanya, di samping busur dan panah. TERRA mengkategorikan RahXephon sebagai obyek asing dengan nama *Mulian Artifact C5A* atau *O-Part*. Dalam melawan Dolem, RahXephon didampingi oleh Alpha V-1 atau Vermillion, yakni pesawat tempur yang dikemudikan Elvy, bersama tiga rekan Elvy lainnya.

misty midnight

Mu/Mulian: Bangsa asing yang telah menduduki Tokyo, dan orang bangsa Mu disebut Mulian. Yang membedakan mereka dari manusia biasa ialah darah mereka yang berwarna biru. Agaknya para kreator *RahXephon* diilhami serangkaian buku yang diterbitkan James Churchward pada tahun 1920-an sampai 1930-an. Menurut Churchward, enam puluh ribu tahun yang lalu sebuah gempa menenggelamkan benua yang dihuni bangsa Mu ke dalam Samudera Pasifik. Istilah 'Mu' sendiri berasal dari legenda bangsa Maya di Amerika Selatan.

Orin: Ayato dan Quon sering disebut dengan julukan Orin. Sebagai Orin, mereka sanggup mengendalikan Xephon, dan masing-masing memiliki Xephon sendiri.

TERRA: Singkatan dari *Tereno Empireo Rapidmova Reakcii Armeo* yang dapat diartikan sebagai *Special Heaven High Speed Reaction Army*. Kata TERRA sendiri bisa berarti 'tanah' atau 'bumi'. TERRA adalah cabang dari Aliansi Bumi yang menangani perlawanan terhadap bangsa Mu. TERRA dipimpin oleh pria bernama Watari Shirou, yang ternyata memiliki hubungan erat dengan Ayato.

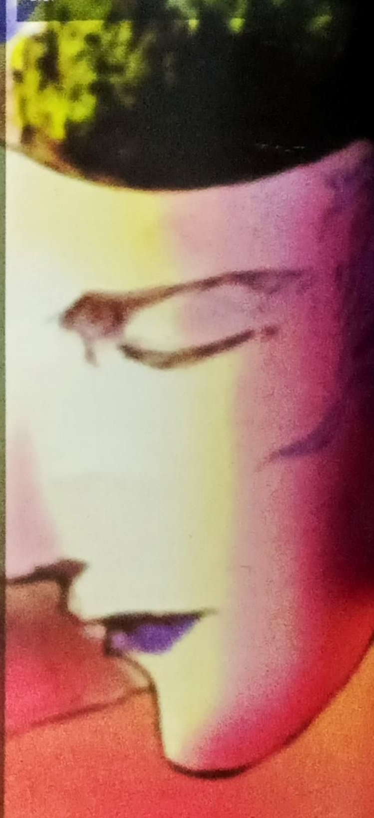
Tokyo Jupiter: Pada tanggal 28 Desember 2012, datang bangsa asing yang misterius bernama Mu ke Tokyo. Bulan Februari 2013, gelombang kejut yang berpusat di Teluk Tokyo menghantam kota ini dan menimbulkan lingkaran berdiameter 160 km. Sejak itu Tokyo terpisah dengan dunia di sekitarnya. Nama Tokyo Jupiter timbul karena kemiripannya dengan planet Jupiter. Bahkan waktu yang berlaku di sana pun berbeda dengan waktu normal, sehingga bila orang luar hendak memasuki Tokyo Jupiter, harus mengenakan arloji yang menunjukkan kedua waktu tersebut.

Yayasan Barbem: Yayasan ini didirikan Ernst von Barbem di abad 18. Ia menyusun rencana yang agak mirip dengan Instrumentality di Evangelion, dengan menggunakan Orin dan RahXephon sebagai pelaksananya. Tetapi ternyata Ayato punya rencana sendiri.

The circle is closed by a quiet song
The circle is purified for you...

Tanpa seingat, atau bahkan sepengetahuan Ayato, sejak ia lahir hidupnya telah direncanakan sedemikian rupa. Akankah ia mengikuti saja kehendak orang lain dan mengabaikan kata hatinya? Pertemuannya dengan Haruka, dan juga para staf TERRA, telah mengajarinya arti persahabatan dan cinta. Ditilik lewat satu dari sekian tafsiran atas *RahXephon*, dengan kekuatan yang dimilikinya Ayato mampu mewujudkan rasa sayangnya pada orang-orang yang dikenalnya itu dengan manifestasi yang paling nyata: mengabulkan keinginan mereka. Kita pun, tanpa harus menjadi Ayato, dapat memperlihatkan kasih sayang kita pada mereka yang telah membantu kita memahami pentingnya pertalian hati. Karena kita tidak hidup sendiri, dan alangkah makin indahnya hidup bila kita menjalaninya bersama-sama dengan tulus.

Reviewed by Eve
Special thanks to Silver Wind, Aoi Housen, Aoi Minami and also to Li-chan for "a poetic way to die."





SCORE

OPENING SCENE

Kisah *RahXephon* diawali dengan serangkaian peristiwa yang banyak menyisakan pertanyaan. Meskipun demikian, suasana dramatis yang terbangun dengan cukup baik mampu menarik minat untuk terus menonton.

8.0

ENDING SCENE

Akhir yang seakan-akan lepas dari susunan cerita sepanjang 25 episode sebelumnya sebenarnya melegakan. Tapi tidak adanya penjelasan lengkap atas berbagai misteri yang ada jadi mengganggu keindahan *ending* ini.

7.5

STORY DEVELOPMENT

Kebanyakan misteri yang ada tidak dijelaskan dengan tuntas, hanya diberi petunjuk-petunjuk saja. Boleh jadi ini akan membingungkan banyak penonton. Cara cerita diakhiri yang hampir merupakan *signature* Konaka juga bisa membuat kamu tambah pusing [walau senang]. Ayato sebagai tokoh utama memperlihatkan perkembangan kepribadian yang cukup signifikan, yang antara lain ditandai dengan bajunya. Kaos yang biasa dikenakannya di awal cerita berganti menjadi kemeja yang menandakan semakin dewasanya Ayato.

7.0

CHARA DESIGN

Setiap tokoh didesain oleh Yamada Akihiro dengan sangat apik, dari sisiran rambut Ayato yang khas sampai Elvy yang berkulit coklat gelap [barangkali begitulah orang Indonesia di mata orang Jepang].

8.0

ARTWORK

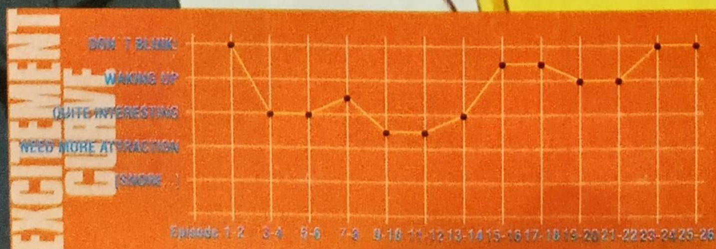
Terus terang saya harus mengacungkan jempol untuk segi satu ini. Animasinya sungguh rapi dan halus, dan mutunya terjaga sepanjang cerita. Warna-warna yang digunakan enak dipandang mata, terang tapi tidak pucat atau mencorong.

9.0

OVERALL

Dengan tema yang berat dan pemaparan yang tak kalah rumitnya, *RahXephon* bukanlah tontonan ringan. Tidak semua orang akan rela berkonsentrasi penuh selama menonton anime ini. Tapi harus diakui sebagai sebuah animasi *RahXephon* memang sangat berkelas.

8.0



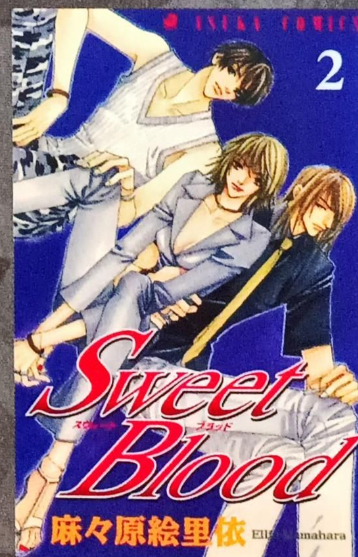
SWEET BLOOD

Mamahara Ellie adalah seorang mangaka yang banyak menerbitkan karyanya di bawah ASUKA Comics dan Chara Comics. Tahun 1998, setelah bagian terakhir serial panjangnya, *Aquadom*, dipublikasikan dalam majalah ASUKA, Ellie pun meluncurkan *Sweet Blood*. Serial tersebut pertama kali dimuat dalam ASUKA terbitan 24 Aug 1998 sepanjang 100 halaman, kemudian dihimpun dalam 2 volume *tankoubon* yang diterbitkan tahun 1999. *Sweet Blood* terbagi dalam 8 bagian, yaitu *Lost 1~7*, dan bagian terakhir disebut *The Final*. *Sweet Blood* mengambil tema yang cukup berat. Ceritanya diawali di suatu sudut kota di malam hari. Sesosok mayat tergeletak, dan seorang pemuda yang berdiri di sampingnya tampak mencicipi darah sang korban. Sang pembunuh langsung meludahkan lagi darah tersebut sambil bergumam, *"Yang ini juga bukan..."* Kemudian ia pun menjauh, mencari korban lain lagi.

Setelah pembukaan yang cukup mencekam, munculah salah satu tokoh utama, **Karasuma Nozomi** [24 thn]. *Playboy* itu pulang ke kotanya setelah menempuh pendidikan di Tokyo. Malam itu, ia menolong seorang gadis yang tengah diancam oleh sekelompok pemuda. Salah seorang saksi peristiwa tersebut, **Sakuragawa Nozomi**, mengenali gadis tersebut sebagai teman sekelasnya, **Uryuu Nanao**. Nanao yang marah pada Karasuma yang mencoba merayunya, langsung meninggalkan tempat tersebut. Tanpa disadarinya, sang pembunuh yang muncul di adegan pertama tampak mengawasinya dari bagian atas sebuah gedung. Sang pembunuh yang merasa telah menemukan apa yang dicarinya, mendadak disergap oleh segerombolan orang. Pemimpin orang-orang tersebut, **Schuvart**, mengajak sang pembunuh yang dipanggilnya **"Orphan"** untuk pulang bersamanya. Karena Orphan menolak, maka ia pun dibuat pingsan sebelum dibawa pergi.

Esok paginya, Nanao menolong Sakuragawa yang disangka memecahkan kaca jendela sekolahnya. Nanao berhasil membuktikan bahwa bukan Sakura [panggilannya untuk Sakuragawa] yang melakukan hal itu. Sakura yang sangat berterima kasih bertekad menjadikan Nanao yang tadinya dianggapnya anak aneh sebagai temannya. Seusai sekolah, Sakura membuntuti Nanao, yang pergi ke *Prefectural Police Station Headquarters*. Di sana, Nanao yang telah akrab dengan para petugas, disambut **Saitou-san**, salah seorang polisi bawahan **Kido-san**, teman ayah Nanao. Saitou menceritakan tentang kasus pembunuhan berantai anak sekolah yang terjadi akhir-akhir ini. Kido-san muncul dan memarahi Saitou karena menceritakan hal-hal semacam itu pada Nanao, yang karena suatu sebab selalu sangat penasaran terhadap kasus-kasus





pembunuhan. Ternyata Nanao mempunyai trauma. Ayahnya yang sangat menyayanginya, **Uryuu Hisahiro**, terbunuh secara misterius 10 tahun silam. Nanao yang menemukan jenazah sang ayah ingat bahwa selain luka di kepala, ayahnya juga terluka di bagian telapak tangan dan kaki. Nanao yang yatim piatu pun hidup di bawah perlindungan Kido dan **Hirosawa-san**, junior ayahnya di tempatnya bekerja dulu, yang sudah seperti kakak sendiri bagi Nanao.

Sakura yang sudah terpikat pada Nanao akhirnya berhasil berteman dengan gadis tersebut. Namun tiba-tiba Karasuma yang dulu pernah menolong Nanao muncul. Ia mencari-cari gadis itu untuk mengajaknya kencan. Sakura marah-marah karena Karasuma berniat berkencan dengan Nanao yang baru berusia 15 tahun. Karasuma ikut kaget juga karena ia baru tahu kalau Nanao sebenarnya masih SMU! Perseteruan abadi Sakura dan Karasuma pun dimulai ketika mereka mengetahui bahwa nama kecil mereka sama, Nozomi [meskipun ditulis dengan karakter kanji yang berbeda].

Masing-masing merasa lebih 'berhak' menyandang nama tersebut. Nanao yang geli melihat kelakuan mereka yang kekanak-kanakan, memilih pulang sendirian sehabis makan bersama kedua Nozomi. Di tengah jalan, tanpa sengaja ia menyaksikan peristiwa pembunuhan yang dilakukan Orphan yang rupanya telah kembali berkeliaran. Saat Orphan hendak menyerang Nanao yang menurutnya mengeluarkan 'bau yang harum', ia terkejut karena melihat suatu lambang muncul di wajah Nanao yang mulai tak sadarkan diri. Belum sempat terjadi sesuatu, Karasuma datang dan bertarung dengan Orphan. Tiba-tiba Orphan merasa kesakitan dan memutuskan untuk kabur, meninggalkan Nanao yang terluka. Karasuma pun ditahan untuk dimintai keterangan oleh pihak kepolisian. Kido memberitahu Nanao kalau Karasuma adalah putra kedua dari sebuah keluarga *yakuza* yang menguasai Kansai dan sekitarnya. Polisi tengah meneliti keterlibatan keluarga tersebut dalam kasus penyebaran sebuah obat bius di kalangan anak-anak sekolah, O[3] [*O-three*]. Saat Nanao dan Sakura tengah berada di rumah Karasuma, Orphan kembali muncul dan menyerang Nanao. Sakura dan Karasuma yang hendak menghalangi dikalahkannya dengan mudah. Tetapi ketika Orphan nyaris membunuh Nanao, terjadi perubahan pada diri Nanao. Ia menjadi seperti kerasukan dan malah berbalik menewaskan Orphan. Setelah sadar kembali, Nanao sama sekali tidak ingat apa pun yang telah terjadi.

Keadaan kota tempat tinggal Nanao semakin mencekam sejak timbul gosip tentang adanya zombi yang berkeliaran di kota tempat tinggal Nanao. Dalam salah satu peristiwa, salah satu 'mayat' yang bangkit kembali meninggalkan jejak darah bertuliskan 'J.C.' Nanao semakin sering mengalami perubahan yang tidak disadarinya, bahkan dalam salah satu kejadian, ia membunuh salah seorang penculik Sakura. Tapi dari sang penculik, ia sempat mendapat keterangan tentang sesuatu yang disebut 'kebangkitan Jesus Christ'. Schuvart yang menyaksikan rekaman video perubahan diri Nanao menyatakan lambang-lambang yang muncul di tubuh Nanao sebagai *stigmata*, tanda seperti yang terdapat di tubuh Jesus Christ akibat penyaliban. Nantinya, muncul lagi satu 'J.C.', yaitu *Japan Chemical*, perusahaan farmasi yang meneliti sesuatu yang misterius. Pihak yang terlibat makin banyak dengan munculnya nama-nama *Tachibana Medical* dan I.C.O.N, yang mengirimkan agennya, **Kunou**, untuk melindungi Nanao. Schuvart dan rekannya, **Illia**, tak tinggal diam. Mereka memiliki **Kou** dan **Akagi**, dua pemuda seusia Nanao yang memiliki kekuatan seperti Nanao. Dari Kou-lah Nanao tahu bahwa mereka disebut 'J.C.', *Jesus' Children*. Kou menginginkan darah Nanao karena darah itulah yang akan membuatnya sempurna, dan ia membawa Nanao ke tempat yang disebutnya sebagai *'Kingdom'*. Nanao juga harus menghadapi kenyataan Hirosawa yang selama ini dipercayainya ternyata menyimpan suatu rahasia yang tak pernah diungkapkannya. Nanao pun berjuang untuk mengetahui mengapa ia begitu istimewa sehingga diburu begitu banyak pihak; apa maksud dari *Resurrection* dan keberadaan *Jesus' Children*; dan rahasia di balik kematian orang tuanya. Sayang memang, manga dengan tema yang begitu menarik dan kompleks hanya dijabarkan dalam 2 volume. Tetapi Ellie Mamahara menjalin ceritanya dengan rapi, dengan tampilan grafik yang berkualitas. Selain itu, ia juga banyak menyisipkan kutipan-kutipan *Bible* dan puisi yang terpilih, yang dirangkai secara artistik ke dalam cerita sehingga menjadi lebih dari sekedar tempelan. Namun melihat unsur kekerasan dalam manga ini, rasanya lebih bijaksana kalau manga ini dibaca oleh usia 17 tahun ke atas.







By Tyas Palar 2002



Tenisu no Oojisama 10.5 Fanbook

Ferrum says:

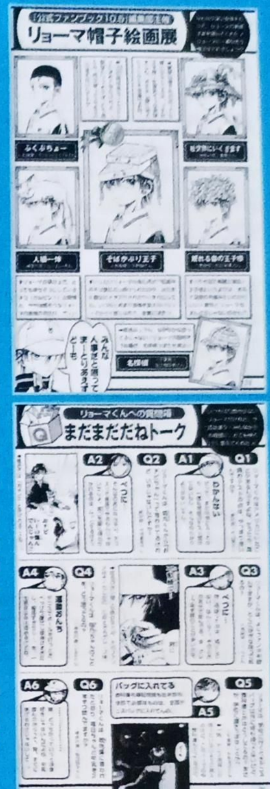
Dalam buku kecil seukuran manga ini terdapat berbagai informasi tentang semua anggota Seigaku. Mulai dari biodata lengkap, anggota-anggota keluarganya, denah kamar tidur mereka, isi tas, sampai ke bagian-bagian detail dari gaya permainan tenis mereka. Serta tentu saja tak ketinggalan berbagai merk sepatu dan raket yang mereka sukai.

Dan jika kalian ingin tahu mengenai berbagai ekspresi para pahlawan Seigaku ini ketika sedang senang-sedih-marah atau kecewa; *or* kalau kamu juga ingin tahu siapakah diantara mereka yang paling cocok dengan karaktermu, buku ini punya semua jawabannya!

Intinya, ***TeniPuri 10.5*** ini benar-benar didedikasikan untuk pada fans. Sampai-sampai di dalamnya pun terdapat berbagai pertanyaan dari para fans yang ditujukan pada karakter *TeniPuri*, serta jawaban dari masing-masing karakter itu! Belum cukup dengan itu, para fans juga bakal dipancing imajinasinya dengan gambar-gambar yang sengaja dikosongkan oleh sang pengarang. Gambar-gambar ini dimuat dalam setiap edisi mingguan *Shonen JUMP* sebelum *Fanbook* ini terbit, yang kemudian harus disempurnakan oleh para fans dengan imajinasi mereka sendiri, misalkan "imajinasi mata Inui", dsb. Selain itu juga ada berbagai *polling* tentang para karakter ini, serta kiriman foto dari para fans yang mencoba menirukan gaya dan dandanan para karakter pujaannya dalam *cosplay* yang sangat menarik! Dan tentu saja kamu juga bisa mendapatkan bonus khusus dalam sebuah amplop tertutup [jadi, sangat rahasia!] ^_^

Mungkin dengan ini sudah terbayang, betapa Konomi-sensei ingin agar para fansnya ikut berpartisipasi dalam pembuatan *Fanbook* ini. Dan memang, buku ini dapat terbit karena kekuatan fans *TeniPuri* itu sendiri.

Tentu saja Konomi-sensei juga ikut 'masuk' dalam buku ini. Simak saja wawancara eksklusif dengannya. Semuanya dibundel menjadi "10.5" yang kelengkapannya tentang info karakter *TeniPuri* menjadikannya sebagai suatu 'kitab suci' bagi para penggemarnya.











Judul buku: **Tenisu no Oojisama 10.5 Fanbook**
Ukuran: 11,5 x 17,6cm
Tebal: 328 hlm [24 hlm *full colour*]
Harga: 667 yen [belum termasuk pajak]
Penerbit: Jump Comic

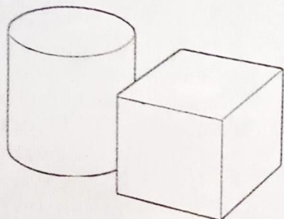




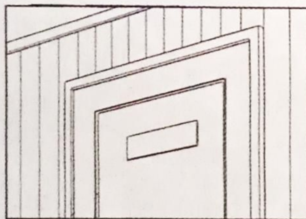


Selamat berjumpa lagi semuanya dengan saya, **Machiko**. Karena saya sangat sibuk mengurusi Manga School maka di edisi sebelumnya saya tidak dapat hadir di majalah kesayangan kita ini.. maaf yah. Kalau kamu membeli majalah ini maka kamu akan mendapatkan informasi tentang pendaftaran kursus di Machiko Manga School, yang baru saja mulai dibuka lagi!. Untuk informasi selengkapnya baca saja akhir dari artikel ini... lihat yah.

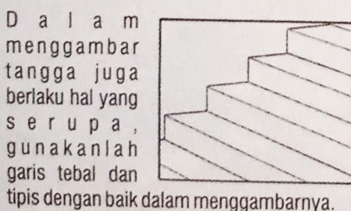
Pelajaran kali ini adalah mengenai *Shitsukan* atau yang lebih dikenal di dalam bahasa Indonesia sebagai garis bentuk atau bisa juga disebut garis arsir. Dengan arsir maka kamu akan menggambar kayu seperti kayu, air seperti air, makanan seperti makanan, yang pasti orang akan tahu kamu menggambar apa. Dalam menggambar arsir, yang penting adalah *dessan* dan juga keruncingan alat tulis yang kamu pakai... tolong diperhatikan hal ini dengan baik.



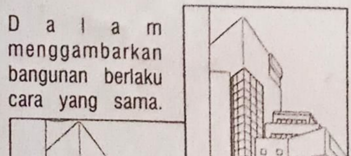
Dalam gambar ini gambarlah garis luar dengan garis tebal sedangkan pada bagian dalamnya gambar dengan garis tipis maka akan didapat bentuk tabung dan kubus yang baik.



Dalam menggambar pintu janganlah semua garisnya digambar dengan ketebalan yang sama. Yang perlu diperhatikan dalam hal ini adalah garis yang merupakan bagian luar dan garis yang merupakan bagian dalam. Gambarlah garis bagian luar lebih tebal dibandingkan dengan garis bagian dalam.



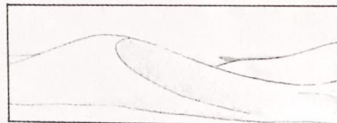
Dalam menggambar tangga juga berlaku hal yang serupa, gunakanlah garis tebal dan tipis dengan baik dalam menggambarnya.



Dalam menggambarkan bangunan berlaku cara yang sama. Biasanya penggaris digunakan untuk menggambarkan bangunan yang kokoh, tetapi kalau kamu menggambar dengan *free hand* maka akan didapat kesan bangunan yang panas atau bangunan dengan lingkungan yang panas di sekitarnya.



Untuk menggambarkan batu bata di tembok maka kesan yang digambarkan harus seperti ini, gambar dan arsirlah dengan baik untuk mendapatkan gambar batu yang baik.



Sebuah gambar padang pasir. Dalam membuat arsir untuk menggambarkan pasir gunakanlah *Maru-pen* atau *Rottring* berdiameter 0,1 cm. Gambarkan titik-titik dengan baik dan rapih tanpa terjadinya sebuah garis.



Dalam menggambarkan hujan gunakanlah *Maru-pen* atau *Rottring*. Kalau kamu menggunakan penggaris maka kamu akan menggambarkan hujan yang lebat, sedangkan kalau kamu menggambarkannya dengan *free hand* atau tanpa bantuan alat apapun maka kesan yang didapat adalah hujan yang masih rintik-rintik atau baru mulai turun.

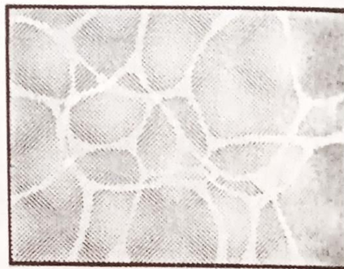


Untuk menggambarkan hujan yang sangat lebat maka gambarkan arsir yang sama pada saat menggambarkan kesan cepat.

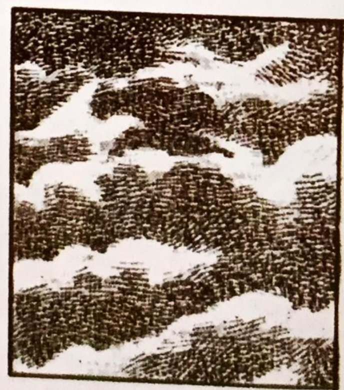
Pada saat menggambarkan laut kamu bisa menggambarkan efek cahaya atau sinar dengan menggunakan warna putih setelah selesai menggambar. Untuk menggambarkan ombak yang besar biasanya orang menggunakan *Fude-pen*,



setelah itu gunakan *Tone* dan garis bentuk akan lebih terlihat dengan sendirinya.



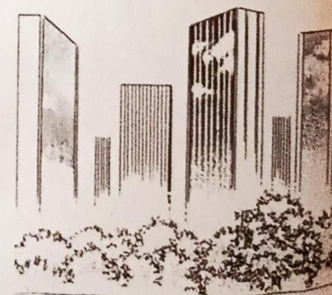
Untuk menggambarkan kesan ombak, orang biasanya menggunakan tone dalam memberikan arsirnya. Pertama-tama pakailah tone untuk menggambarkan arsir, setelah itu di atasnya gunakanlah tone lagi pada bagian-bagian yang dianggap perlu untuk ditebalkan.



Untuk menggambarkan awan mendung, gambarlah dengan arsiran yang cukup tebal, kemudian gunakanlah tone pada bagian pertemuan antara bidang yang bersih dengan bidang arsiran.



Pada saat menggambarkan hutan, benda atau sesuatu yang berada di paling depan gambarkanlah dengan jelas, sedangkan untuk menggambarkan benda yang berada jauh di belakang tidak perlu digambarkan dengan jelas dan dapat dibantu dengan arsir dengan sendirinya akan terbentuk garis benda.



Untuk gambar inipun berlaku cara yang sama dengan gambar 12, untuk bangunan yang terlihat di kejauhan tidak perlu digambarkan secara utuh, tapi maksimalkan penggunaan arsir dan garis benda.

Bagaimana? Ada baiknya kalian semua ikut untuk mencobanya.

INFORMATION ABOUT



MANGA SCHOOL

Dibuka pendaftaran untuk kursus periode 5 Februari s/d 27 April 2003:
-Kelas anak [umur 10-12] Level 2.
-Kelas dewasa [SMP/SMU/Perguruan Tinggi/Umum] Level 1 atau Level 2.
1 minggu 1 kali pertemuan [hari Rabu-Minggu]
Libur: hari Senin & Selasa

Untuk informasi lebih lanjut hubungi:
Jl. Kemang Raya No.49F Kav. VI Jakarta Selatan 12730
[PT. IPS Lt.1] Tel 021-7190432
mangaschool@centrin.net.id

PENDAFTARAN

Pendaftaran January Hari Selasa-Sabtu
10:00am-5:00pm
Libur January Hari Minggu&Senin

Pendaftaran dari 5 February Hari Rabu-Sabtu
11:00am-5:00pm
Libur Hari Senin&Selasa

Bagiku anime atau manga merupakan cermin dari budaya Jepang, suatu hal yang patut dibanggakan oleh masyarakat Jepang karena telah go-internasional.
1. Apakah saya harus membuat hak cipta saya sendiri bila saya berencana untuk menerbitkan komik? Atau melewati agen-agen penerbit sekarang ini?
2. Bisakah komik saya diterbitkan di negara lain bila komiknya sudah beredar di pasaran Indonesia?
3. Balon kata dibuat dengan tangan atau komputer? Terus gimana dengan kata-kata di dalamnya, apakah saya harus menulis di kertas lain untuk tiap-tiap panel atau langsung ditulis disitu?
4. Apakah tiap proses penggambaran harus melewati komputer?
5. Komik-komik sekarang disertai dengan warna abu-abu. Bagaimana proses perwarnaannya?
6. Sekarang ini komik saya hanya hitam putih, bisa dibilang banyak area putihnya [saya menggunakan kertas folio A4], apakah hal itu dapat diterima? Terima kasih!

Arifin Chen [arifinok@hotmail.com]

Jawab:
1. Kalau di Jepang hak cipta didapat dari penerbit dan dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan perjanjian hak cipta tersebut akan dikembalikan ke mangaka-nya.
2. Bisa.
3. Balon kata [*fukidashi*] dibuat dengan tangan. Kata-katanya ditulis di *fukidashi* langsung dengan pensil.
4. Tidak. Kalau manga Jepang hampir semuanya *free hand*.
5. Dengan menggunakan *screen tone*, yaitu semacam *rugos* hanya saja cara pakai dan kualitasnya jauh lebih baik dan coraknya pun bermacam-macam.
6. Hal itu tergantung dari acuan yang dipakai oleh penerbit di Indonesia. Kalau di Jepang kami menggunakan kertas ukuran B4, dan ukuran gambar dalam 18 cm x 27 cm.

Halo salam kenal,
1. Saya ingin tahu jadwal *deadline weekly manga* seperti *Young Jump*, *Comic Bunch*, etc.
2. Bagaimana kita dapat menyelesaikan beberapa halaman [katakan saja 16-18 halaman, sudah harus ditinta dan diberi *tone*] dalam waktu di bawah 1 minggu?
3. Sistem pembayaran untuk pembuatan manga-manga dalam majalah seperti ini bagaimana pada umumnya? Apakah menunggu per jilid terjual dahulu, atau bayar di depan sebelum pekerjaan selesai? Domo Arigato.

Tommy Haryono, Studio-KJ Productions [joetaro@yifan.net]

Jawab:
1. Jika terbitnya majalah setiap Senin maka *deadline* paling lambat Rabu atau Jumat sebelumnya.
2. Kalau di Jepang mangaka mempunyai asisten yang membantu. Ada juga yang membuat langsung untuk satu bulan [4-5 kali penerbitan] sehingga tidak harus bingung dikejar *deadline*.
3. Biasanya pembayaran satu bulan setelah manga terbit. Apakah harus menunggu per jilid terjual dulu atau tidak, itu tergantung dari sistem pembayaran penerbitnya sendiri. Terima kasih kembali.

Moshi2... ada yang ingin saya tanyakan tentang manga:
1. Mengenai keberadaan manga lokal indonesia, menurut *sensei* gimana? Menurut saya sih belum pantas untuk dijadiikan komik. Pewarnaan yang baik kaya gimana? klao bisa tolong beri tahu trik2nya supaya bisa jadi manga keren berkualitas ala JAPAN?
2. Kenapa Anda milih untuk ngajar di Indonesia, maaf bukannya saya mo jelekin negeri sendiri, keadaan negara kami ini tidak begitu baik.
3. Terakhir nih, apa cerita sekelas *FF* atau *Xenogears* bisa menjual? Soalnya komik saya terkesan agak fikisi ilmiah. Udah itu aja. ARIGATOU, sensei...TATAKAI!! **Ryo Masamune [mocarial@yahoo.com]**

Jawab:
1. Mungkin tehniknya saja yang kurang. Tapi mangaka Indonesia kan sudah berusaha ya? Itu yang penting! Kalau dari segi cerita, sebagai orang asing saya berharap untuk dapat membaca komik Indonesia yang bercorak Indonesia. Trik untuk menjadi manga keren? Cerita dan gambar yang bagus!! (^o^) Nanti akan saya coba bahas di rubrik Just Ask Machiko ini ya. Tunggu saja!
2. Saya memilih Indonesia karena saya memang menyukai Indonesia!
3. Wah kayaknya menarik tuh. Cerita macam apapun asal kita pintar mengolahnya pasti akan banyak yang meminati. Dicoba saja! *Ganbatte ne!!!*

Hiii, aku mo tanya nih. Gimana sih cara ngegambar di komputer? Soalnya ada pengarang yang ngegambar di komputer. Trus kalo *screen tone* biasanya dijual dimana? Kalo mo kasih tinta hitam kan blepotan? Gimana mendapatkan cerita buat bikin komik? Soalnya sudah banyak yang bikin cerita sama. Tolong dibales ya! Soalnnya aku bingung padahal mo bikin komik juga. **Mega Fitriya [liliput_989@yahoo.com]**

Jawab:
Hiiii juga! Hampir semua mangaka Jepang menggambar dengan tangan karena ada bagian-bagian yang akan menjadi sulit kalau menggunakan komputer. Kalau pakai tinta masih blepotan berarti kamu masih harus latihan lagi. Atau mungkin kertas yang kamu pakai masih kurang bagus? Kalau di Jepang memakai kertas *kento*. Tintanya pun ada yang memakai tinta *water proof*. *Screen tone* sepertinya di Indonesia belum ada yang jual. di Machiko Manga School ada sih. Coba saja datang ke sini? *Oide yo!*

Hai, Machiko-sensei. Aku dari Malang-Indonesia, ingin bertanya:
1. Biasanya mangaka mewarnai manga-nya atau tidak?
2. Kalau iya, pakai apa?
3. Kalau tidak pakai warna, boleh mengirim kopiannya atau tidak? Kita juga ingin punya karya asli, kan?

Sudah dulu, dan namaku **Sarah [young_alma@teenhollywood.com]**

Jawab:
Hi, Sarah-chan,
1. Ada mangaka yang mewarnai manganya ada juga yang tidak.
2. Ada banyak alat yang mereka pakai untuk mewarnai. Misalnya: *water colour, poster colour, pastel, air brush, copic*, dll.
3. Dikirimkan ke penerbit biasanya naskah asli harus disertakan. Mengenai setelah itu akan dikembalikan kembali ke mangaka-nya atau tidak tergantung dari penerbitnya sendiri. Terima kasih. Semoga jawaban saya memuaskan.

What is a dragon?
A dragon is a force of nature,
diving through elemental time,
a dragon lives in silent hours,
living in tapestries of rhyme,
a dragon sings eternal songs,
a dragon reads the words of right,
a dragon fights to right all wrongs,
and to hold back eternal night,
a dragon lives to fight for beauty,
soaring free into the sky,
a dragon feels the call of duty,
even when they know they will die.
~ Eric L. Hansen ~

DRAGON FIST

Unveil the legend...

Alkisah, tersebutlah sebuah suku naga putih atau ***Hakuryuu***. Sejak perang besar terakhir 1000 tahun silam, mereka hidup berkelompok di sebuah desa yang tersembunyi dari pandangan manusia. Anak-anak suku Hakuryuu terlahir bersama sebuah *houro* atau bola permata berwarna putih mengilap, kecuali anak lelaki sulung kepala suku yang akan menjadi penerusnya. Anak itu terlahir bersama *houro* berwarna hitam. Namun betapa terkejut dan kecewanya suku itu ketika putra mahkota tunggal mereka yang terakhir lahir bersama *houro* yang bening. Dapatkah anak itu diharapkan untuk menjadi penerus sang kepala suku? Pertanyaan yang menggantung itulah yang menjadi nafas serial *Dragon Fist* karya **Katayama Shuu**. Serialnya yang satu ini diterbitkan di bawah bendera Wings milik Shinsokan, dan merupakan serial panjang yang telah ditulis sejak tahun 1987. *Setting*-nya berlangsung di 2 negara, yaitu Cina dan Jepang, dengan melibatkan karakter yang cukup banyak. Episode-episode yang ada sejauh ini terbagi dalam tiga bagian besar, yaitu ***Protect***, ***Target***, dan ***Shuixing Xinyuan***, plus beberapa episode tambahan. Kisah panjang tentang perjuangan keturunan terakhir Hakuryuu demi eksistensi mereka pun bergulir...

...the forgotten tale...

Ling Feilong adalah nama anak kepala suku Hakuryuu yang terlahir dengan *houro* bening. Feilong yang malang selalu dicemooh dan direndahkan oleh sukunya. Apalagi kemampuan *kempou*-nya lambat berkembang, membuat orang-orang meragukan kapasitasnya sebagai penerus sang ayah. Suatu hari, Feilong tak sengaja membunuh seorang manusia saat tengah berusaha menolong seorang gadis. Karena khawatir hal tersebut akan mendatangkan masalah bagi seluruh suku, Feilong pun diusir. Ia dikirim ke Jepang untuk belajar dan memperbaiki dirinya di sana. Pamannya menyuruh Feilong membawa sebuah *houro* bening yang mirip dengan miliknya, yang tak sengaja ditemukannya di hutan.

Di sekolah baru di negara yang asing





OMAKE

Klon

Klon adalah sebutan bagi materi genetik, sel, ataupun organisme yang identik secara genetik. Mereka terbentuk dari satu bahan hayati yang sama, hingga menghasilkan bahan atau individu-individu yang identik. Proses pembentukan klon terjadi di alam secara alamiah, umumnya melalui reproduksi aseksual atau tanpa melibatkan hubungan kelamin. Kembar identik, yang selalu berjenis kelamin sama, sebenarnya dapat juga digolongkan sebagai klon bagi satu sama lain, karena mereka terbentuk dari satu sel telur yang kemudian membelah menjadi lebih dari satu individu [berbeda dengan kembar tidak identik yang berasal dari lebih dari satu sel telur sehingga dapat memiliki jenis kelamin yang berbeda]. Kontroversi populer pertama mengenai klon manusia mungkin ditimbulkan oleh novel fiksi Ira Levin yang terkenal, *Boys from Brazil* [1976]. Dalam novel itu, dikisahkan sekelompok pendukung Nazi berniat untuk 'menciptakan' Hitler baru dengan melakukan kloning terhadap pemimpin mereka yang telah tiada itu! Pada kenyataannya, saat ini manusia sudah berhasil menciptakan bayi kloning manusia pertama, Eve, pada 26 Des 2002, hasil penelitian perusahaan Clonaid milik sekte Raelian. Hal ini memunculkan kontroversi tanpa akhir mengenai etika kloning terhadap manusia.

Oh ya, sebenarnya tidak seperti dalam *Dragon Fist*, klon tidak akan tiba-tiba tumbuh jadi besar seperti Fuyuka ataupun Naoki Iho! Mereka juga akan menjalani fase pertumbuhan secara bertahap, sama seperti individu aslinya. Selain itu, rasanya kurang masuk akal juga ya kalau anak-anak SMU sudah dapat melakukan proses kloning yang luar biasa sulit di laboratorium sekolah ^_^

Beberapa karakter anime-manga lain yang merupakan hasil klon:



Nataku -- *X*



Ayanami Rei -- *NG Evangelion*

baginya, Feilong cepat menjadi berita. Selain karena ia bukan orang Jepang, ia dikenal sering terlibat keonaran, berkelahi dengan murid lain, dan apalagi... ia memiliki gigi taring yang panjang, yang merupakan ciri sukunya. Suatu ketika, Feilong membantu seorang siswi sekolahnya, **Katano Fuyuka**, yang merupakan murid pindahan dari SMU Housei. Sejumlah siswa Housei mencoba membawa Fuyuka kembali ke SMU lamanya, tetapi ia menolak. Ternyata Fuyuka adalah klon dari Katano Fuyuka yang asli, yang telah meninggal dunia. Kloning terhadap sel sehat Fuyuka diotaki oleh 2 orang siswa Housei, **Kaga Naoki** dan **Sugiura Sunetsugu**. Mereka memiliki alasan masing-masing. Naoki sangat dekat dengan Fuyuka sejak kecil, dan ia ingin memberi kesempatan bagi Fuyuka untuk hidup lebih lama, meski dalam wujud klon. Sedangkan Sugiura sangat berharap jika mereka berhasil melakukan kloning, ia akan dapat membuat klon ibunya yang sakit keras. Kisah Fuyuka-Naoki-Sugiura berakhir tragis dan menimbulkan luka sangat dalam di hati Feilong. Ia memutuskan untuk kembali ke kampung halamannya bersama **Xiaolei**, sepupunya, yang selama ini sebenarnya tersembunyi dalam dirinya, dan merupakan pemilik *houro* bening satu lagi yang pernah ditemukannya.





Malang, di tengah perjalanan, mereka diserang oleh **Shirui**, seorang keturunan *kirin* [makhluk sejenis *unicorn*], dan pengikutnya yang setia, **Shala**, keturunan naga hitam. Shirui berhasil menawan Xiaolei dan menyegelnya dalam bentuk permata. Feilong ditolong oleh seorang gadis bernama **Ginko** yang hidup bersama dengan kakek dan anjingnya, **Shiroumaru**. Tidak saja terus diburu oleh Shirui, Feilong ternyata dijadikan target pula oleh seorang *kirin* lain, **Yueli** dan pengikutnya, **Langka**. Yueli dan Shirui ternyata memperebutkan *houro* milik para Hakuryuu. Bahkan demi mencapai tujuannya itu, Yueli mengaku telah membinasakan seluruh anggota suku Hakuryuu! Yang mengherankan, para *kirin* itu juga menjadikan Ginko sebagai sasaran. Pikiran Ginko bahkan sempat dikuasai dan ia nyaris membahayakan nyawa **Kitada Masumi**, sahabatnya, yang memiliki perhatian khusus pada Feilong. Feilong terpaksa melakukan suatu hal yang tak terbayangkan sebelumnya olehnya demi menolong Masumi dari Ginko. Feilong memang berhasil bertemu lagi dengan Xiaolei, tetapi luka di hatinya semakin lebar.

Kita kemudian dialihkan pada kisah pengembaraan **Kai Jiaolie**, seorang Hakuryuu sahabat Feilong, yang selamat dari serangan Yueli, yang disertai oleh **Cheng Kaien**. Mendengar desas-desus tentang seorang gadis yang nampaknya adalah **Mei Ludie**, sahabat Jiaolie dan Feilong, yang hidup di sebuah desa, Jiaolie segera mencari gadis itu. Tetapi ternyata gadis itu adalah seorang manusia biasa bernama **Ailin**. Jiaolie merasa kecewa namun itu tidak lama, karena Ailin memang sesungguhnya adalah Ludie yang ingatannya terkunci, yang kemudian tersadar. Sayang hal itu harus dibayar mahal dengan tewasnya **Diao Yang**, seorang pemuda yang memiliki perhatian pada Ailin, akibat serangan **Yamao**, salah seorang pengikut Yueli.

Para Hakuryuu muda berhasil berkumpul kembali. Demi memecahkan teka-teki mengapa mereka menjadi buruan berbagai pihak, mereka memutuskan untuk pergi ke Pegunungan Konron. Namun sebelumnya, mereka terlebih dahulu pulang ke sisa-sisa kampung halaman mereka. Tetapi para *kirin* dan pengikut mereka masih terus memburu para Hakuryuu, ditambah lagi dengan sejumlah pihak lain yang juga mengincar kekuatan naga putih. Mereka tak segan untuk memanfaatkan kelemahan Feilong dan Ludie yang sama-sama dibayang-bayangi almarhum orang yang sangat penting bagi mereka, juga memanfaatkan Xiaolei untuk melawan teman-temannya sendiri. Akankah para Hakuryuu berhasil melalui jalan terjal untuk mencapai tujuan mereka?



...of heroes and villains...

LING FEILONG

Usia: 16 tahun [18 Agustus]
Golongan darah: O
Tinggi: 165 cm [masih bisa nambah, kok!]



Feilong harus berusaha sekuat tenaga demi pengakuan atas dirinya yang terlahir dengan *houro* bening. Ia ingin diakui sebagai kepala suku yang tangguh penerus sang ayah karena kekuatannya sendiri, bukan sekedar karena ia adalah putra tunggal ayahnya. Feilong merasa memiliki persamaan dengan Fuyuka yang juga berusaha menetapkan eksistensinya di dunia dengan kemampuannya sendiri. Kematian Fuyuka yang sangat disayanginya berpengaruh besar dalam kehidupan Feilong selanjutnya. Feilong seringkali kekanakan, namun juga cepat marah, terutama jika berurusan dengan Jiaolie. Ia juga kerap keras kepala, tetapi sebenarnya berhati lembut. Yang jelas, ia sangat lemah dalam hal-hal yang melibatkan almarhumah Fuyuka.

LOU XIAOLEI

Usia: 16 tahun [18 Agustus]
Golongan darah: AB
Tinggi: 170 cm



Ia adalah sepupu Feilong yang terlahir bersamaan dengannya, tetapi ia tersembunyi dalam tubuh Feilong hingga akhirnya ia keluar saat Feilong tengah bertarung melawan Sugiura. Ia juga sempat tersegel oleh Shirui saat ditawan olehnya. Xiaolei yang memiliki *houro* yang berwarna sama dengan Feilong ini sangatlah dewasa dan sering menjadi penengah jika Feilong bertengkar dengan Jiaolie. Keputusannya untuk memisahkan diri dari sepupu dan teman-temannya yang memutuskan untuk pulang ke desa mereka memunculkan *twist* baru dalam plot *Dragon Fist*. O ya, berdasarkan salah satu hasil *polling*, ternyata Xiaolei merupakan karakter yang paling disukai pembaca lho! Feilong sendiri hanya duduk di peringkat keempat, sedangkan peringkat kedua dan ketiga diisi oleh Jiaolie dan Shala.

KAI JIAOLIE

Usia: 16 tahun [7 Desember]
Golongan darah: B
Tinggi: 167 cm



Cowok berambut biru ini awalnya sering mengejek Feilong yang tidak memiliki kemampuan yang seharusnya sebagai pewaris kepala suku. Tetapi sebenarnya ia adalah sahabat yang baik bagi Feilong, meskipun mereka sering sekali bertengkar, bahkan hanya karena hal-hal kecil. Tidak seperti yang dikisahkan Yueli pada Feilong, Jiaolie tidak tewas saat penyerbuan desa Hakuryuu. Cowok yang cenderung berperilaku ketus itu selamat dan mengembara mencari Ludie, ditemani oleh Cheng Kaien yang sangat senang berlaku akrab padanya sehingga Jiaolie sering malu sendiri.

MEI LUDIE

Usia: 16 tahun [15 April]
Golongan darah: B
Tinggi: 163 cm



Ludie adalah sahabat Feilong yang selalu membela Feilong jika dicemoohkan oleh sukunya. Setelah jatuhnya desa Hakuryuu, ingatan Ludie terkunci dan ia hidup dalam wujud manusia bernama Ailin. Ludie tersadar ketika Diao Yang, manusia yang menyayanginya, tewas saat melindunginya dari serangan Yamao. Hal itu akan selalu membayang-bayangi Ludie kelak. Seperti juga Feilong yang lemah jika Fuyuka disinggung-singgung, Ludie pun mudah guncang jika ingatan tentang Yang kembali padanya. Cewek cantik ini tampaknya memiliki hubungan khusus dengan Jiaolie.

KATANO FUYUKA

Golongan darah: A
Tinggi: 156 cm



Fuyuka yang muncul dalam cerita adalah klon dari Fuyuka Katano asli yang telah tiada. Fuyuka yang dikenal oleh Feilong ini berusaha hidup sebagai dirinya sendiri sehingga memutuskan untuk keluar dari SMU Housei dan bersekolah di sekolah yang sama dengan Feilong. Ia sempat ingin mati saja karena merasa tak dapat lepas dari bayang-bayang Fuyuka yang asli, tetapi berkat Feilong, ia memperoleh kembali semangat hidupnya. Sayang nasib tak berpihak padanya. Kisah hidupnya yang tragis berpengaruh besar pada Feilong dan Sugiura.

SAKISAKA GINKO

Usia: 17 tahun
Golongan darah: A
Tinggi: 168 cm



Ginko dan kakeknya menampung Feilong yang terluka dan shock akibat serangan Shirui dan Shala. Sang kakek merelakan nyawanya demi Ginko dan Feilong, hal yang membuat Ginko sempat menolak kehadiran Feilong dalam hidupnya lagi. Ginko sendiri sebenarnya dipungut di Cina oleh sang kakek, seorang dokter yang sempat bertugas di negara itu. Sang kakek mendapati Ginko di samping ibunya yang sekarat, dan mengurusnya setelah sang ibu meninggal. Dan seperti yang diutarakan Yueli, Ginko bukanlah gadis biasa. Ia memiliki peranan besar dalam keseluruhan cerita *Dragon Fist*. Dan betulkah ia telah tiada karena terpaksa dibunuh oleh Feilong?

SUGIURA SANETSUGU

Usia: 17 tahun [28 Oktober]
Golongan darah: AB
Tinggi: 178 cm



Sugiura membantu Kaga Naoki dalam eksperimen kloningnya karena ingin membuat klon ibunya yang sakit keras dan nyaris meninggal dunia. Sugiura sebenarnya kakak tiri Fuyuka, dan ia dibesarkan tanpa perhatian yang cukup dari ayahnya yang seolah lebih menyayangi Fuyuka. Setelah kematian Fuyuka dan ibunya, cowok yang cerdas ini mengalami trauma berat. Latar belakang dan kisah hidup Sugiura setelah perselisihannya dengan Feilong diungkapkan lebih lanjut dalam episode khusus, ***Shikou Mangetsu***. Dalam episode itu juga akan muncul **Isozaki Takumi**, yang sempat menjadi 'bawahan' Sugiura dalam episode-episode *Protect*, dan **Kanou Kazuomi** yang sangat mengetahui tentang diri Sugiura.

Naga

Naga adalah salah satu makhluk yang paling terkenal dalam mitologi. Nyaris seluruh kebudayaan tradisional di dunia mengenal kehadiran naga dalam kepercayaan mereka. Naga digambarkan memiliki berbagai wujud dan sifat, baik berjalan dengan dua kaki ataupun empat, memiliki sayap ataupun tidak, bertubuh panjang seperti ular ataupun lebih mirip dinosaurus yang kita kenal sekarang, bijaksana ataupun kejam, dan lain-lain lagi. Naga memegang peranan penting dalam berbagai mitologi dunia, misalnya saja dilukiskan sebagai *guardian beast* dari timur dalam mitologi Cina, dan konon merupakan salah satu dari 12 hewan yang datang menemui Buddha secara berurutan [ke-12 hewan tersebut kemudian menjadi lambang *shio*]. Bahkan *santo patron* [pelindung] Inggris, St. George, menjadi terkenal karena dikabarkan pernah membasmi seekor naga yang mengganggu ketenangan sebuah kota di Libya bernama Selena. Eh, ada juga lho legenda yang menyebutkan kalau di dalam Gunung Kinibalu di Kalimantan, ada seekor naga yang sedang tertidur! Kini naga memang dianggap sekedar makhluk fantasi dalam mitologi, seperti juga makhluk-makhluk lainnya seperti *griffin*, *chimera*, *phoenix*, ataupun *unicorn*, tetapi legenda-legenda modern yang berhubungan dengan naga terus terlahir dalam wujud anime, manga, game [contohnya *Persona 2: Eternal Punishment*, *Legend of Dragoon*, *Breath of Fire*, dll.], ataupun kisah-kisah fiksi lainnya [contohnya *Reign of Fire*, *Dragon Heart*, *dll.*].

Beberapa perwujudan naga dalam anime-manga lain:



Shen Long -- *Dragon Ball*



Shiryuu -- *Saint Seiya*

DAO YUELI

Usia: Tampaknya sih seperti anak umur 15 tahun, padahal sudah ratusan tahun
Golongan darah: AB
Tinggi: 166 cm



Yueli adalah seorang keturunan *kirin* yang memiliki kekuatan yang sangat besar. *Kirin*, atau dalam ejaan Cina-nya *Qi Lin*, adalah makhluk lain dalam mitologi Cina yang sering dilukiskan sebagai campuran naga dan kuda. [Kanji-nya memang mirip dengan kanji 'jerapah' tapi mereka berbeda lho!] Kekuatan mereka luar biasa, dan mereka dianggap sebagai satu di antara empat hewan superior perlambang keberuntungan. Untuk memiliki *houro* para Hakuryuu, Yueli menghancurkan desa suku itu dengan hanya menyisakan sedikit penduduk. Yueli merupakan seorang karakter yang sangat menarik dan kompleks. Penampilannya yang androgini,dingin, dan anggun menyembunyi kan kekuatan dan sifat aslinya. Masa lalu dan hubungan antara Yueli dan Shirui akan terungkap lebih jauh dalam episode ***Raiki Kourin***.



DAO SHIRUI

Usia: Penampilannya seperti orang berusia 26 tahun
Golongan darah: AB
Tinggi: 187 cm



Shirui adalah seorang keturunan *kirin* separuh manusia. Ia sempat hidup dalam wujud manusia sebagai Huan Xia, sebelum Yueli datang dan membangkitkan sisi *kirin* dalam dirinya. Shirui pun terpaksa meninggalkan kehidupannya yang tenang sebagai manusia. Ia bersaing dengan Yueli dalam memperebutkan *houro* yang menjadi incaran mereka berdua. Sebenarnya ada hubungan yang sangat kompleks antara Yueli dan Shirui, yang mungkin akan membuat kamu kaget kalau sudah mengetahuinya nanti!

HUANG SHALA

Usia: Tampak seperti 16 tahun
Golongan darah: A
Tinggi: 169 cm



Shala yang mengabdi pada Shirui merupakan keturunan naga hitam yang tersisa setelah perang besar 1000 tahun lalu. Ia menghabiskan waktu selama satu milenium dalam kepompong sehingga berubah menjadi *ouryuu*. Pemilik sepasang sayap yang mirip sayap-sayap kelelawar ini sebenarnya tidaklah jahat. Bahkan ia beberapa kali membantu para Hakuryuu, termasuk menyelamatkan Ludie. Tetapi ia akan dengan setia berada di samping Shirui untuk menolongnya.

LIU LANGKA

Usia: Tampak seperti 25 tahun
Golongan darah: 0
Tinggi: 173 cm



Cewek *kirin* seksi ini mengabdi pada Yueli. Kekuatannya memang tidak sebesar Yueli, tetapi ia berani mempertaruhkan nyawanya demi tuannya. Serangan-serangannya cukup membuat repot Feilong dan kawan-kawan.



KAO KULIANG/YAMAO

Usia: 17 tahun
Golongan darah: A
Tinggi: 172 cm



Seperti juga Shala, ia adalah keturunan terakhir naga hitam. Mereka berdua memang pernah saling mengenal di zaman dahulu. Kuliang memiliki masa lalu yang pedih yang berkaitan dengan gadis yang disayanginya. Kuliang pernah berada di ambang kematian akibat luka-lukanya yang diperoleh saat perang. Yueli datang dan menyelamatkannya, dan sejak saat itulah ia mengabdi pada *kirin* itu. Sayap Kuliang lebih mirip sayap burung yang berbulu hitam.

...with the story-teller

Selain *Dragon Fist*, Katayama Shuu telah melahirkan sejumlah judul manga lainnya. Di antaranya adalah seri *Gakuen Benriya* yang terdiri atas *Blizzard Sensation*, *Kaiten Puzzle*, *Crystal Eyes*, *Speedy Age*, dan *Mizu no Philosopher*. *Gakuen Benriya* bercerita tentang 3 orang murid sekolah, Tadashi, Touru, dan Takahiro yang tergabung dalam *'gakuen benriya'* yang didirikan untuk memecahkan berbagai kasus yang terjadi di sekolah. Serial itu merupakan serial lain karya Katayama Shuu yang sangat populer, dan diterbitkan oleh Shinsokan juga.

Karya-karya lain Katayama Shuu, yang sebagian di antaranya merupakan kumpulan cerita pendek, adalah *Ransetsuki*, *Saika no Kagaribi -- Saininki 1* yang merupakan karya profesional pertamanya, *Ayakashi Utahime Karuta*, *Kimi ga Ita Natsu*, *Ougon no Ankesu -- Dragon Fist Bangaihen*, hingga *Marchen Chikku ni Kimesasete*, yang merupakan kumpulan kisah-kisah parodi dongeng, dengan para pemeran yang berasal dari *Dragon Fist* dan *Gakuen Benriya*. Katayama-sensei telah pula menerbitkan 2 buah buku kumpulan ilustrasi, yaitu *Scrap Party* dan *Proud of You*. Katayama-sensei terkenal karena kisah-kisahnya yang menyentuh. Contohnya, salah satu karyanya yang berjudul *Kimi ga Ita Natsu*, yang berkisah tentang 2 orang sahabat. Salah seorang di antara mereka menderita sakit keras dan nyaris meninggal, sehingga mereka memutuskan untuk menghabiskan musim panas terakhir mereka bersama dengan sebaik-baiknya. Kamu juga mungkin akan sangat terharu membaca kisah-kisah hidup Sugiura, Kuliang, Shirui, dan yang lain-lainnya dalam *Dragon Fist*.

Dalam penulisan *Dragon Fist*, Katayama-sensei memberikan banyak sekali halaman tambahan [*atogaki*] yang antara lain berisi profil karakter, *paro manga* buatan asisten-asistennya, ilustrasi-ilustrasi hitam putih, dan cerita-cerita mengenai kehidupannya sehari-hari. *Dragon Fist* juga tersedia dalam bentuk OVA sepanjang 40 menit, tetapi mungkin sekarang sudah agak susah dicari. *Soundtrack*-nya tersedia dari Toshiba EMI seharga 3000 yen.

And when it's over...

Pada volume-volume awal, *Dragon Fist* memang tidak terlalu meyakinkan, baik dari segi cerita maupun *artwork*. Namun seiring mengalirnya episode demi episode, kedua hal itu mengalami peningkatan yang sangat berarti. Memang, ceritanya menjadi kurang fokus dengan semakin banyaknya karakter yang hadir, sementara Katayama-sensei berusaha menggali setiap karakter tersebut hingga tidak hanya menjadi sekedar tempelan bagi jalan cerita. Tetapi bagaimanapun juga, pertanyaan yang mendasari serial ini tetap sama dari awal sampai akhir: mengapa *houro* Feilong dan Xiaolei berwarna bening, mengapa mereka diburu karena itu, dan akankah mereka berhasil menjadi penerus yang sesuai bagi suku Hakuryuu?

Pada akhirnya, *Dragon Fist* seperti juga banyak manga lainnya, berkisah tentang pencarian jati diri dan arti eksistensi para karakternya. Dengan balutan *action* dan sentuhan drama, *Dragon Fist* adalah serial yang cocok dibaca baik oleh cowok maupun cewek.

...fly on your wings, dragon, to no man's land.

Reviewed by Tyas Palar 2002

SCORE

STORY
Idenya sebenarnya bagus, namun plotnya kendor di beberapa tempat dan cerita menjadi kurang fokus, mungkin akibat waktu penulisan yang terlampau lama.

7.0

CHARA DESIGN
Ada beberapa tokoh yang terlalu mirip satu sama lain sehingga susah dibedakan, namun secara keseluruhan bagus. Beberapa desain menarik dan pas dengan karakternya, seperti Yueli dan Mei Ludie.

7.5

CHARA DEVELOPMENT
Paling menarik untuk mengamati perkembangan Fei Long dan Sugiura. Selain itu hubungan antar karakter tidak statis dan bertambah kompleks.

7.5

ARTWORK
Pada awalnya memang tidak tampak menjanjikan, tetapi semakin lama *artwork* Katayama Shuu semakin berkembang. Ilustrasi berwarnanya juga indah.

8.0

OVERALL
This series deserves your attention!

7.5





NIJIIRO TOUGARASHI

In Another Time, In Another Place...

Adakah yang namanya *parallel universe*? Sebuah dunia lain, dimensi lain, yang mirip dengan dunia yang kita diami, dengan beberapa perbedaan? Pertanyaan menarik ini diangkat dalam *Nijiiro Tougarashi*, salah satu manga karya Adachi Mitsuru.

Alkisah ada sebuah planet yang mirip bumi. Di sana terdapat sebuah negara yang sangat mirip Jepang di masa dahulu, baik dalam hal budaya, pemerintahan dan keadaan sosial. Negara ini hampir tak ada bedanya dengan Jepang di zaman *Shogun*. Karena ini bukan bumi tapi 'planet yang mirip bumi', tak usah heran kalau ada benda-benda yang anakronistik, seperti rudal atau persenjataan modern lainnya. Di negara yang mirip Jepang tadi, tinggallah tujuh orang bersaudara yang kisahnya akan dibahas di sini...

Teasers and Snippets

Agar tidak mengurangi keasyikan membaca, di bawah ini hanya akan disebutkan peristiwa-peristiwa yang penting saja. Percayalah, cerita-cerita selingan di sela plot utama tidak akan kalah menghibur. Walau ceritanya kelihatan serius, jangan salah! Suasana humor sangat kuat dalam manga ini selain unsur dramatik, jadi kamu akan sangat enjoy mengikuti ceritanya.

Sebelum ibu Shichimi meninggal, ia menyuruh **Shichimi** pergi ke perkampungan Karakuri. Di sana tinggal saudara-saudara seayah Shichimi dari ibu yang berlainan. Shichimi jengkel dengan kenyataan ini, sebab baginya ayahnya ternyata hanya laki-laki tukang obral cinta. Meskipun begitu, ia bisa dengan cepat akur dengan saudara-saudara tirinya, yang semuanya berjumlah enam orang. Yang tertua adalah **Goma**, disusul **Asajiro** atau Asa, yang di awal cerita tidak ada karena sedang berkelana; **Keshi**, biksu bertubuh besar yang sangat kompak dengan Goma; Shichimi; **Natane**, satu-satunya anak perempuan; **Chinpi** yang jenius; serta si kecil **Sanshou**.

Sejak semula, tidak ditutup-tutupi bahwa sesungguhnya ayah mereka bertujuh adalah **Shogun Akamitsu** yang tengah berkuasa. Karena mempunyai anak dari tujuh wanita yang berbeda-beda, ia mengatur agar ketujuh anak itu dikumpulkan di perkampungan Karakuri, dengan diurus oleh **Hiro**, abdi Shogun. Hiro diminta tidak memberitahu pada ketujuh anak itu siapa ayah mereka sesungguhnya.

Ketenangan hidup anak-anak itu sempat terganggu ketika si bungsu Sanshou sempat mendengar bahwa satu di antara mereka ternyata anak orang lain, tidak seayah dengan mereka. Meski begitu umumnya mereka berniat melupakan percakapan itu, dan menganggap satu sama lain adalah saudara.

Suatu hari, muncul gagasan agar mereka bertujuh pergi berziarah ke makam ibu masing-masing, agar bisa lebih saling mengenal dan mendapat kenangan dari perjalanan ini. Maka keenamnya [minus Asa] minta izin pada Hiro, yang diam-diam mengutus **Hanzo**, ninja bawahannya, untuk mengawal mereka.

Persinggahan pertama mereka adalah desa kelahiran Chinpi. Di sana mereka bertemu guru Chinpi yang sama pintarnya dengan Chinpi [mungkin agak *ecchi* juga ^_^;]. Perhentian selanjutnya adalah rumah Natane yang terletak jauh di daerah pegunungan. Tanpa sepengetahuan saudara-saudara yang lain, Shichimi dan Goma mendengar rahasia yang sangat mengejutkan tentang keluarga Natane. Tapi Goma memilih untuk mengabaikan cerita itu.

Sesampainya di desa tempat Keshi lahir, mereka kaget karena sambutan penduduk tidak seperti yang diharapkan, malah mereka sepertinya dibenci. Ternyata ada sekelompok pembunuh bayaran yang telah lebih dahulu datang. Pembunuh-pembunuh ini ditugasi untuk membunuh Shichimi dan saudara-saudaranya. Natane yang pergi seorang diri ke kuil jatuh dalam jebakan, dan nyaris tewas apabila tidak ditolong seseorang yang misterius.







Shichimi menyusulnya, dan di sini mereka berpapasan dengan Asa, kakak kedua mereka, yang akhirnya datang untuk bergabung dalam perjalanan.
Sementara itu, adik Shogun, **Takamitsu**, merencanakan untuk melakukan pemberontakan terhadap kakaknya dan mengambil alih kekuasaan. Sedikit demi sedikit ia menyebarkan berita miring tentang Shogun agar orang-orang tidak menyukai Shogun. Takamitsu bekerjasama dengan orang-orang asing yang kebetulan terdampar di negara itu, dan seorang *ronin*, **Furon**. Sebelumnya Shichimi pernah bertemu dengan Furon, bahkan sempat mengadu ilmu dengannya. Sebab ketujuh bersaudara dianggap merintangi rencananya, Takamitsu berjanji menghadiahkan 500 keping emas per tiap saudara yang mati. Tentu saja hadiah ini menjadi rebutan di antara para pembunuh bayaran.
Desa tempat kelahiran Sanshou dihuni kaum ninja yang sudah mengabdi kepada Shogun selama bertahun-tahun. Mereka menceritakan pada ketujuh bersaudara bahwa ibu Sanshou adalah ninja wanita yang amat cantik dan trampil, sehingga ayah ketujuh bersaudara ini jatuh hati padanya [tapi tidak dibilang kalau sang ayah adalah Shogun].
Menuju pulau tempat Goma lahir, persaingan di antara pembunuh bayaran semakin seru. Gunung berapi di pulau itu meletus, mengakibatkan semua orang terlempar ke laut [ya tujuh bersaudara, ya para pembunuh bayaran]. Sekarang rombongan tujuh bersaudara itu ketambahan satu orang lagi, yakni seorang anak Amerika, **Bill**, yang terdampar di negara itu.
Kali ini Takamitsu mengutus seorang ahli hipnotis dalam usahanya membunuh ketujuh bersaudara. Ahli hipnotis ini berhasil menghipnotis Natane, sehingga setiap kali ia mendengar kata "ohayou" [selamat pagi], ia akan langsung membunuh siapa saja di dekatnya. Bukan hanya Natane, Shichimi pun terkena hipnotis, dan bahkan Asa kerepotan menghadapi Shichimi yang sudah tidak mengenali orang. Hipnotis ini baru akan punah bila sudah ada yang tewas oleh Natane atau Shichimi. Bagaimana caranya mereka sadar kembali? Lebih baik kamu baca sendiri.
Ketujuh bersaudara tiba di daerah Nagoya, di mana Asa dibesarkan dan belajar ilmu pedang. Dulu ia diusir oleh kakeknya yang tidak suka karena ayah Asa tidak jelas, jadi Asa sempat kaget waktu kakeknya tiba-tiba ramah kepadanya. Alasannya ialah karena Furon [yang ada di sana karena Nagoya adalah basis Takamitsu] sudah membawa pergi papan perguruan kakek Asa. Ini merupakan aib bagi perguruan, sehingga Asa diharapkan mengambil papan tersebut kembali. Pendeknya, papan itu kembali dengan selamat, dan Asa jadi mengetahui suatu rahasia besar tentang masa silam Furon.
Takamitsu menyimpan senjata-senjata modern dalam sebuah pabrik, yang kelak akan dipakainya dalam rencana menggulingkan Shogun. Ketujuh bersaudara yang kebetulan mengetahui tentang pabrik itu, mengira ada orang yang membenci Takamitsu dan menyiapkan senjata untuk menyerangnya. Mereka meledakkan pabrik itu, dengan persangkaan telah menyelamatkan Takamitsu dari ancaman. *Talk about irony...*
Menuju Edo, Natane terpisah dari saudara-saudaranya. Secara kebetulan ia bertemu dengan **Shogo**, yang ternyata adalah putra tunggal Takamitsu. Tapi Shogo tidak hidup layaknya pangeran, melainkan memilih jalan sebagai kepala bandit yang mandiri dan kejam. Takamitsu memerintahkannya untuk membunuh ketujuh bersaudara, dengan upah yang memuaskan. Shichimi dan Natane yang berpapasan dengan Shogo hampir saja celaka, kalau tidak ditolong seseorang yang memakai topeng -- percaya atau tidak -- **Ranma**. Betul, Ranma tokoh ciptaan Takahashi Rumiko itu. [Sudah dibilang kan kalau cerita ini agak 'ngaco'?]
Shichimi dan Natane, yang sekarang sama-sama terpisah dari yang lain, mampir di desa kelahiran Shichimi. Tanpa diduga-duga, Shogo dan pasukannya menyelinap ke desa, menculik Natane dan melarikannya ke markas mereka. Dengan sekuat tenaga Shichimi mengejarnya, namun terhalang oleh perangkap-perangkap maut yang sudah dirancang Shogo...



The Rainbow and The Stars

Pernahkah kalian menatap semburat pelangi di langit dan merasa betapa tujuh warna yang berbeda itu saling menonjolkan satu sama lain? Demikian pula dengan tujuh bersaudara ini. Mereka bagaikan tujuh warna pelangi [*nijiiro*] yang berbeda-beda namun saling melengkapi dan menjadi satu kesatuan.

Shichimi

Anak nomor: empat
Usia: 15



Di desa tempatnya dibesarkan, ketrampilan ninja menjadi atraksi utama untuk menjaring turis, dan Shichimi adalah salah satu penampil andalan. Bukan berarti kemahirannya dangkal, sebaliknya apabila Shichimi mengerahkan seluruh kemampuannya, ia hampir tidak terkalahkan oleh saudara-saudaranya. Shichimi yang mandiri pertama-tama menolak uang saku bagiannya yang dijatahkan Hiro pada ketujuh bersaudara, sebab ia tak mau tergantung pada sang ayah misterius yang menurutnya tidak bertanggung jawab itu. Apakah nanti Shichimi akan menerima uang saku itu? Anehnya tidak pernah dijelaskan...
Sifatnya yang cepat akrab, walau terkadang emosional, memudahkannya dekat dengan kakak-kakak dan adik-adik tirinya. Shichimi sering sebal dengan Natane yang [menurut dia] kurang hormat terhadapnya sebagai kakak, namun keduanya cukup akrab. Biarpun jagoan, Shichimi tidak bisa berenang, dan karenanya sering diganggu Natane. Di halaman terakhir kisah ini, Asa membuat lukisan yang sangat menarik tentang Shichimi dan Natane.

Natane

Anak nomor: lima
Usia: 13



Sebagai satu-satunya anak perempuan, Natane mengurus saudara-saudaranya dengan perhatian dan kecerewetan seorang ibu. Ia sangat menyukai Asa, dan berharap bisa menjadi istri Asa, walau ia sadar itu mustahil. Dari Asa, Natane mempelajari ilmu melukis dan ilmu pedang.
Kadang-kadang Natane memimpikan seorang anak laki-laki yang dipanggilnya "kakak", walau ia tidak mengenal anak itu. Dalam mimpinya, anak laki-laki itu mendoakan agar hidup Natane bahagia.

Asajiro

Anak nomor: dua
Usia: 20



Cowok berpikiran tajam ini pandai melukis, juga bermain pedang. Karena cakep, Asa punya banyak fangirls di daerah Karakuri yang rajin mengiriminya surat. Ia baru muncul utuh di jilid 4, karena sebelumnya berkelana untuk melukis pemandangan di seantero negeri.
Walau dianggap pendekar yang hebat, Asa sempat mengakui belum tentu menang melawan Shichimi apabila Shichimi mengeluarkan kemampuan sesungguhnya. Dulu Asa belajar ilmu pedang di perguruan kakeknya sendiri dengan menyembunyikan jati dirinya. Begitu kakeknya tahu siapa Asa sebetulnya, Asa diusir, karena dianggap aib [ibu Asa tidak pernah memberitahu siapa pun tentang laki-laki yang memberinya putra]. Kelebihan Asa yang lain adalah 'meramal' melalui lukisannya. Apa yang dilukisnya biasanya akan menjadi kenyataan di masa datang.

Chinpi

Anak nomor: tujuh
Usia: 10



Chinpi yang berkacamata tebal ini senang menciptakan macam-macam barang, yang selain bisa berguna juga kerap membuat rumah meledak dan berantakan. Barang ciptaannya seperti alat selam, panah dan baju pelindung sering dipergunakan untuk membantu kakak-kakaknya.

Keshi

Anak nomor: tiga
Usia: 18



Keshi tumbuh di lingkungan biara dan sampai sekarang pun masih separuh biksu. Badannya yang besar menandakan tenaganya yang juga kuat serta kesukaannya makan. Bersama Goma, kakak sulungnya, ia senang berjudi, makan-makan dan main catur bareng. Keshi memilih untuk tidak menggubris kabar bahwa salah satu di antara mereka bukan saudara.

Goma

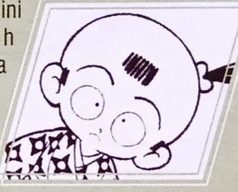
Anak nomor: satu
Usia: 22



Meski ia mengaku sebagai pengarang, hampir semua tokoh lain setuju kalau cerita karangannya membosankan. Seperti Keshi, Goma yang tambun dan santai ini juga tidak memedulikan bahwa ada satu di antara mereka bertujuh anak orang lain. Baginya mereka semua bersaudara.

Sanshou

Anak nomor: tujuh
Usia: 3



Bayi 'hujat' ini tidak kalah gesitnya dengan ninja dewasa. Hobinya melempar shuriken [senjata rahasia berbentuk bintang] berkeliling rumah, atau memainkan rantai dan pisau. Gerakannya bisa amat cepat, sehingga sukar ditangkap. Keenam saudaranya sudah terbiasa mengelak dari lemparan shuriken-nya atau atap rumah yang bolong-bolong akibat kelincahan si kecil ini.

Other characters

Shogun



Bukan *spoiler* kalau ditegaskan bahwa ayah ketujuh bersaudara adalah Shogun, sebab dari jilid pertama pun hal ini sudah diungkap. Pada setiap wanita yang memberinya anak, Shogun meninggalkan sebutir kenari sebagai tanda agar nanti anak-anak itu dapat hidup bersama di perkampungan Karakuri. Shogun cenderung santai, gemar bersenang-senang dan sangat tertarik pada benda-benda aneh dan unik. Ia pernah membuat repot para abdinya dengan kabur dari istana. Namun ia merasa kaburnya itu tidak sia-sia, sebab di jalan ia bertemu dengan Shichimi dan Natane.

Furon



Shichimi pertama kali bertemu samurai tak bertuan misterius ini dalam perjalanannya ke perkampungan Karakuri. Takamitsu mempekerjakannya sebab Furon berilmu tinggi. Masa kecilnya yang tragis mengakibatkan Furon menjadi pribadi yang tertutup dan aneh. Suatu saat ia datang ke perkampungan Karakuri untuk mencari Natane. Ditanya Hiro apa keperluannya, Furon menjawab dengan tenang, "Aku orang yang telah membunuh ayahnya."

Hiro



Pemilik perkampungan Karakuri ini juga salah satu abdi Shogun. Ia menjaga ketujuh bersaudara sambil berusaha menyembunyikan identitas ayah mereka. Waktu ketujuh bersaudara menempuh perjalanan ziarah, Hiro menyuruh Hanzo, ninja kepercayaannya, untuk mengikuti dan melindungi mereka. Hiro adalah orang yang paling mengenal dan mengerti kebiasaan-kebiasaan aneh Shogun.

Hanzo



Hanzo adalah sosok ninja yang mendedikasikan hidup sepenuhnya pada majikannya, dalam hal ini kerajaan. Ninja dari Fuga ini tak pernah lalai menjaga ketujuh bersaudara dari jauh. Sekali-sekali Sanshou melihatnya, tapi Hanzo minta Sanshou tidak memberitahu kakak-kakaknya.

Koto



Sebagai putri Shogun, Koto sangat dimanjakan dan terkadang seenaknya. Ia gemar memakai pakaian ala koboi. Setelah secara tak sengaja berkenalan dengan Shichimi, yang tanpa disadarinya adalah saudaranya, ia juga berkenalan dengan saudara-saudara lainnya. Ia menyukai ketujuh bersaudara, kecuali Natane, dan keduanya sering tidak akur. Koto tidak sengaja mendengar perkataan



Shogun tentang siapa di antara ketujuh bersaudara yang ternyata anak orang lain. Ia tidak membuang waktu menceritakannya pada Shichimi.

Takamitsu



Shogun mempunyai seorang adik, Takamitsu, yang di belakang kakaknya menyusun rencana makar. Takamitsu ingin merebut kekuasaan, dan persenjataan besar-besaran sudah ia miliki. Rencananya didukung oleh dua orang asing yang ada dalam istana.

Shogo



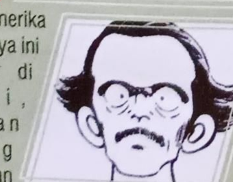
Hubungan Shogo dan ayahnya, Takamitsu, tidak baik, mungkin dikarenakan Takamitsu tidak pernah mengasihi putra tunggalnya itu. Takamitsu baru bisa menyuruh Shogo memburu ketujuh bersaudara dengan janji upah sepuluh ribu keping emas. Melihat Natane, Shogo menjadi tertarik pada gadis ini dan memutuskan untuk tidak membunuhnya.

Akamaru



Selain sebagai musuh bebuyutan Hanzo, ninja dari Kaga ini juga kurang lebih berfungsi sebagai *comic relief*. Dengan pantang mundur ia mengejar ketujuh bersaudara karena mengincar hadiah yang diberikan Takamitsu. Entah kenapa, ia dan anak buahnya selalu ketiban sial dalam upaya mereka.

Kapten Van



Pria dari Amerika dan rekannya ini terdampar di pantai, kemudian ditolong Shogun dan diijinkan tinggal di istana. Ia ikut menyokong rencana Takamitsu merebut kekuasaan, meskipun tidak pernah memberikan bantuan secara langsung. Kapten Van sering bermimpi buruk tentang planet yang hancur disebabkan kerusakan lingkungan yang berkepanjangan.

Bill



Bersama rombongan dari Amerika, Bill sampai di kota Edo, namun rombongan itu dibunuh oleh Furon atas permintaan kapten Van. Bill yang terapung di laut ujung-ujungnya bertemu ketujuh bersaudara dan ikut dalam petualangan mereka. Dengan cara yang kocak, ia belajar bahasa Jepang agar bisa berkomunikasi dengan ketujuh bersaudara itu.

So Who Wrote It?

Nama Adachi Mitsuru cukup terkenal di Jepang, walau di sini kurang terdengar. Pria kelahiran Isezaki bulan Februari 1951 ini mengawali karirnya sebagai mangaka dengan *Kieta Bakuon* tahun 1970, dan sejak saat itu ia menekuni bidang manga. Kebanyakan karyanya diterbitkan Shounen Sunday Comics, meski ada juga yang dirilis oleh EC Comics dan Flower Comics. Karangan Adachi-sensei yang mungkin pernah kamu dengar adalah *Miyuki* [1981-1984, dibuat anime 37 episode], *Touch* [1981-1986, dibuat anime 101 episode], *Short Program* [1988 dan 1996], *H2* [dimulai tahun 1993, dan sempat dibuat anime sebanyak 39 episode]. Manga Adachi-sensei juga sempat diterjemahkan ke dalam bahasa Prancis dan Inggris. *Nijiiro Tougarashi* diterbitkan dalam bentuk tankoubon oleh Shounen Sunday Comics tahun 1990-1992 sebanyak 11 jilid. Edisi Indonesianya yang berjudul *Natane* terbit sekitar tahun 1993. Seperti rekannya yang sesama mangaka Shounen Sunday, Takahashi Rumiko, Adachi-sensei juga telah mencapai rekor di mana karyanya telah terjual sebanyak 100 juta kopi.

Finale

Bahwa ikatan persaudaraan yang sudah terangkai bertahun-tahun tidak dapat begitu saja patah, bahkan oleh hadirnya fakta, adalah salah saktu makna yang bisa digali dari cerita ini. Memang salah satu dari tujuh bersaudara bukan anak Shogun; meskipun begitu, mereka bertujuh tetap saudara yang saling mengasihi dan itu tak berubah.

Apa lagi yang tersirat dari *Nijiiro Tougarashi*?

Di narasi awal, disebutkan bahwa planet yang mirip bumi ini bersih dari polusi. Ozon tidak berlubang, udara pun segar. Seperti inilah dunia yang kita bersama dambakan.

"Sinar matahari yang menyirami tubuh kita tak ada yang merugikan. Walaupun kita menarik napas dalam, tak ada udara kotor yang mengganggu kesehatan paru-paru kita. Bermain dengan ikan di sungai...jalan tempat bermain dengan bebas...Bila ada banyak teman, jenis permainan tak terhitung jumlahnya."

Nijiiro Tougarashi ingin mengingatkan kita akan keberadaan bumi yang semakin parah akibat perusakan lingkungan oleh manusia. Apakah itu bumi, *parallel universe* atau dunia yang hanya ada dalam khayalan sang mangaka, kita dihadapkan pada kenyataan bahwa di dunia mana pun, manusialah yang berperan di dalamnya.

Planet yang hanya satu ini harus dijaga bersama-sama, agar tidak didera kerusakan yang diakibatkan tangan-tangan manusia juga. Planet ini bukan warisan dari nenek moyang kita, melainkan pinjaman dari anak cucu kita. Nah! Setelah merenungkan pesan ini, bagaimana kalau kamu buka halaman pertama *Nijiiro Tougarashi* dan mulai mengikuti petualangan ketujuh bersaudara...

Reviewed by Eve

Warning: OOC, crossover
Disclaimer: tidak ada apapun yang merupakan milik Silver Wind dalam cerita ini… kecuali ceritanya sendiri. Hiks… sayang sekali.

Sebuah *fanfiction crossover* X/Hikaru no Go

Kamui no Go

Oleh Silver Wind
anne@silver-shining.net -- http://silver-shining.net/

Kamui menjatuhkan dirinya di atas tempat tidurnya.

Ia menutup wajahnya dengan kedua tangannya dan setengah berteriak, "Sudah dong! Aku kan lagi capek! Jangan ganggu aku!"

'Tapi, tapi, tapi, tapi...!' sesosok tubuh transparan menarik-narik tangan Kamui dan air mata tampak membayang di wajah hantu itu, *'Kamui, ayolaaaaaaaaahhhh... sekaliiiiii saja! Sekaliiiiiiii sajaaaaa!'*

Kamui mengerang dan membalikkan badannya sehingga ia tidak perlu melihat wajah memelas sang hantu. Tetapi sebelum mereka berdua berbicara lagi, pintu kamar Kamui terbuka tiba-tiba.

"Kamui!"

Spontan, Kamui terduduk dan mengedip bingung ke arah pintu, "Subaru? Ada apa?"

Si *onmyouji* mendekati Kamui dengan langkah-langkah cepat, setumpuk *ofuda* tergenggam di kepalan tangannya, "Aku merasakan energi spiritual asing dari arah kamarmu, jadi aku ingin mengeceknya."

Sang Terpilih hanya menyeringai sebal, "Oh, ya, memang ada makhluk lain sih yang mengeluarkan energi spiritual di sini..."

Pada saat itu, pandangan mata Subaru beralih ke arah Sai yang melayang di sebelah Kamui dengan rasa ingin tahu. Mata Subaru menyipit dan secepat kilat, kedua tangannya membuat posisi *mitsu-in*.

"Subaruuuuuu," Kamui mengerang lagi.

"Kamui," jawab Subaru dengan kalem, "Ada hantu di sebelahmu."

Satu-satunya reaksi Kamui hanyalah menjatuhkan dirinya lagi di ranjang dan menutupi wajahnya dengan bantal.

Malahan si hantu yang menjadi bersemangat mendengar kata-kata Subaru, *'Kamui! Dia bisa melihatku? Dia bisa melihatku? Ne, ne, Kamui? Ne? Ne?'*

"AAAHHH!!!!" Kamui menutup kedua telinganya dengan sebal, walaupun sebenarnya tindakan itu nggak ada gunanya, karena Sai kan berbicara langsung ke pikiran Kamui, tapi pokoknya..., "Sai, diam dong! Iya, Subaru bisa melihatmu... Dia juga bisa mendengar semua omonganmu kok! Ya jelas bisa lah... dia itu *onmyouji* kok!"

'Onmyouji?' Sai menjadi lebih bersemangat lagi mendengarnya, *'Seperti Abe-no Seimei-sama? Onmyouji-sama, apakah Anda keturunan Seimei-sama?'*

Subaru menatap Sai, tidak habis pikir kenapa bisa ada hantu di dekat Kamui,

"Emmmm... sepertinya, ya. Mungkin salah satu moyangku ada hubungan keluarga dengan Abe-no Seimei."

'Oh, pantas,' Sai mengangguk dengan serius, *'Anda cukup mirip dengan Seimei-sama sih!'*

Perlahan-lahan, Subaru menoleh ke arah Kamui yang masih menutupi wajahnya dengan bantal, "... Kamui?"

Ia mengintip dari balik bantal dan memandang Subaru dengan tatapan curiga, "Ya?"

"Kenapa bisa ada hantu yang sangat ceria di sebelahmu?"

Kamui meringis, "Sumeragi Subaru, ini Fujiwara-no Sai. Dia ngakunya sih dari era Heian, dan dulu kerjaannya itu instruktur Go di istana. Dia jadi hantu karena dia ingin menguasai Hand of God dalam Go."

'Subaru-sama?' Sai menatap Subaru dengan rasa tertarik, *'Perkenalkan, saya Fujiwara-no Sai...'*

"Hei! Aku kan baru saja ngomong itu!" Kamui melotot ke arah Sai.

Baik hantu maupun *onmyouji* hanya menatap balik ke arahnya.

"Terseraaaaaaaah," Kamui menggerutu dan berbalik sehingga ia tidak perlu lagi menatap keduanya, "Seneng yah, Sai… dapet teman untuk nyela aku…"

Subaru hanya mengangkat sebelah alisnya ke arah Kamui, lalu ia menoleh kembali kepada Sai, "Sai-san, apa yang sedang kau lalukan di sini? Apakah kau perlu bantuan untuk pergi alam sana?"

'Sebenarnya tidak, Subaru-sama,' jawab Sai dengan hormat, *'Saya hanya ingin menguasai Hand of God. Setelah itu, saya rasa saya pasti akan pergi.'*

"Dan kau ingin melakukan itu dengan bantuan Kamui?" Subaru bertanya dengan ragu, "Um, Sai-san, bukan maksudku untuk menyinggung… tapi kenapa Kamui?"

"Hei!" Kamui melotot ke arah keduanya, "Aku tersinggung! Apa maksudmu, Subaru? Kau mau bilang aku nggak bisa main Go?"

Sang *onmyouji* hanya menatap, "Kamui, coba jawab pertanyaanku. Kapan terakhir kau menyentuh papan Go?"

"…"

"Apakah kamu pernah **SEKALIPUN** menyentuh papan Go seumur hidupmu?"

"…"

"Ya, jadi Sai-san," dengan cuek, Subaru kembali berbicara pada si hantu, "mungkin kau berubah pikiran dan mau aku bantu untuk pergi sekarang?"

Sai tertawa geli, *'Sebenarnya, Subaru-sama, biarpun Kamui tidak bisa main Go, itu tidak apa-apa. Saya hanya butuh tubuhnya untuk menggerakkan biji-biji Go tersebut. Biar saya yang memikirkan taktiknya.'*

"Um, Sai-san," Subaru melirik Kamui yang masih tampak tersinggung, "Sekali lagi, aku tidak bermaksud menghancurkan harapanmu, tapi sepertinya jadwal Kamui sudah penuh sekali dengan *'mempertahankan Kekkai'*, *'melawan Dark Kamui'*, *'menyelamatkan manusia'*, dan lain-lainnya. Tidak ada tempat lagi untuk *'main Go'* dalam jadwalnya…"

Mendengar itu, Sai mulai meratap, dan Kamui melempar bantal ke arahnya, karena kalau Sai ngambek kan ia yang merasakan akibatnya.

"Sai~~~!!! Aku bawa kamu ke depan Fuuma lho nanti! Aku penasaran, kalau Fuuma tahu *'Keinginan'*-mu, apa yang dia akan lakukan," Kamui menyeringai jahat.

"Kamui, kita bertemu lagi," Dark Kamui tersenyum manis, "Apakah kau siap untuk melawanku hari ini?"

Kamui menelan ludah dan mundur perlahan-lahan, "Fuuma…"

'Jadi ini yang namanya Dark Kamui?' Sai tiba-tiba muncul dan mengamati Fuuma dengan penuh minat, *'Kelihatannya dia baik kok!'*

Butiran keringat muncul di kepala para Dragons of Heaven mendengarnya.

"… Kamui?" Fuuma berkata perlahan.

'Ini sepertinya sudah ketiga kalinya aku mengalami ini,' gerutu Kamui dalam hati, lalu ia menjawab, "Ya, apa?"

"Ada hantu ceria di sebelahmu ya?"

Butiran keringat muncul makin banyak di kepala para Dragons of Heaven.

Kamui menutup wajahnya dan menggumam, "Seseorang, tolong bunuh aku sekarang."

Sai melayang ke arah Fuuma dan berkata dengan ceria, *'Mau main Go denganku?'*

Fuuma memiringkan kepala dan mengamati Sai dengan penuh rasa ingin tahu, "Yah, kenapa tidak?"

"Kau **BISA** main Go?!" teriakan Kamui itu mengagetkan mereka.

Dark Kamui menyeringai penuh rasa kemenangan, "Tidak seperti kau, Kamui tersayang, aku **BISA** main Go. Makanya, belajar!!"

'Kamui~~~!! Ayo duduk di sini ya,' Sai menunjuk di tempat di depan Fuuma, *'Ya? Main untukku ya?'*

Sang Terpilih menatap ke langit biru di atasnya dan berteriak, **"KENAPA AKU? KENAPA?"**

Para Dragons of Heaven yang lain secara bersamaan memutuskan bahwa ini adalah saat yang tepat untuk meninggalkan pemimpin mereka yang malang.

END

Notes:
Garink yah? *Silver Wind dijitak semua fans X dan HikaGo* Eheh... *sorry*, dorongan untuk meng-*crossover* keduanya jadi nggak tertahankan sejak saya mengira-ngira apakah Subaru adalah keturunan Abe-no Seimei dan kira-kira seperti apa Subaru bila hidup di era Heian. Apalagi, dulu sempat terpikir kalau saja Dark Kamui tahu 'Keinginan' Sai adalah untuk menguasai 'Hand of God'. Kira-kira akan dikabulkan nggak yah? =P



ART BY Li Julian

mangamania

www.mnc-comics.com

This is a beautiful feeling

That makes me smile, laugh and even cry...

If only you knew...

I love you

Let me say I love you!

Meski berasal dari keluarga yang berantakan,
Nijiko selalu ceria dan bisa ngobrol dengan siapa saja.
Tapi mengapa saat bertemu Kusakabe lidahnya menjadi kelu?

Semua terasa bagai mimpi saat bisa bersama-sama dengan Kusakabe.
Apa yang harus aku lakukan?
Padahal begitu banyak masalah menghadang di antara kami...
dan mamaku adalah ibu tirinya!



RP. 9.500,-

Jangan lewatkan komik romantis lainnya:



Salad Days 10
Rp. 9.500,-



Imadoki 4
Rp. 9.500,-



Towa Kamo Shirenai 5
Rp. 9.500,-



Fushigi Yuugi 13
Rp. 9.500,-



Orange Road 9
Rp. 9.500,-



Ah! My Goddess 13
Rp. 9.500,-

Dapat diperoleh di Toko Buku, Agen Koran/Majalah terdekat, atau hubungi Unit Layanan Jual Sirkulasi Majalah, Gd. Kompas Gramedia, Jl. Palmerah Selatan No. 22-28 Lt. 1, Jakarta 10270 Telp. (021) 53604417, 5360442 (direct), 5483008, 5480888 ext. 3465 Fax. (021) 5481341 atau hubungi layanan 24 jam • Jabotabek (021) 6359007, 3188133 • Bandung (022) 7218477 • Semarang (024) 8454877 • Yogyakarta (0274) 619854 • Surabaya (031) 5505007 • Solo (0271) 730377

m&c!

Dalam menjalankan tugas yang berat, sangatlah diperlukan *partner* yang dapat dipercaya, atau tim yang dapat saling mendukung sesama anggota timnya. Nah di dalam anime-anime baru yang keluar saat ini , banyak diantara karakternya yang memiliki sahabat dan teman dalam menjalankan 'aksi'nya. Sebagai cewek ataupun sesama cowok, bagaimanakah kerjasama yang terjalin di antara mereka? Dan sebenarnya seperti apakah hubungan yang mereka perlihatkan dalam persahabatannya itu?

GINJI AMANO

Seorang pemuda yang memiliki kelebihan dapat mengalirkan listrik bertegangan puluhan ribu volt dari dalam tubuhnya, dan dengan kekuatan istimewanya yang tidak sengaja dia dapat ini, dirinya kemudian hidup untuk menolong orang-orang yang berada dalam kesulitan. Pertemuan pertamanya dengan Ban pada saat dirinya masih menjadi seorang pemimpin dan dikenal dengan sebutan Raitei oleh para pengikutnya. Sifatnya ramah dan baik hati tapi sangat lemah dan tidak pandai menghadapi cewek.

BAN MIDO

Seorang pemuda yang dapat membuat orang yang ditemuinya dalam 1 menit akan mengalami pengalaman yang mengerikan dengan kekuatan yang dimilikinya, Jagan. Selain itu ia memiliki kekuatan untuk mencengkeram sebesar 200 kilo. Orangnya baik dan ramah, tapi suka mengganggu. Sifatnya sangat berbeda dengan Ginji yang tidak dapat menolak pekerjaan yang ada di depan mata. Biasanya pemuda ini selalu terlihat *cool* dan tak banyak bicara.

UNSUR YANG PENTING DI DALAM PERSAHABATAN BAN - GINJI

Kunci utama dalam persahabatan kedua tokoh ini adalah "ikatan". Dalam mengemban tugas yang berhubungan dengan orang-orang yang sangat kejam, keikut sertaan dan bantuan dari seorang *partner* sangatlah vital dalam keadaan yang sangat mendesak, dimana dibutuhkan pemahaman akan pribadi, sifat, dan kekuatan yang dimiliki oleh sang *partner*! Karena tanpa adanya pemahaman seperti itu maka tidak tertutup kemungkinan justru akan membahayakan keselamatan sang *partner*. Pemahaman seperti itu biasanya akan terbentuk dengan seringnya bertemu atau bermain bersama, sehingga masing-masing akan mengetahui kepribadian rekannya. Apa yang dilakukan oleh Ginji dan Ban dalam hal ini terkadang terlihat seperti anak-anak.



GET BACKERS



NARUTO

SASUKE UCHIHA

Keluarga Uchiha hidup dengan memegang prinsip yang kuat dan mengharuskan anggota keluarganya untuk hidup sebagai seorang *ninja*. Dirinya merasa teman satu kelompoknya, Naruto, adalah teman yang dapat dijadikan sahabat sejatinya. Namun dalam dirinya juga terpikir Naruto akan mengungguli dirinya dan akan mengkhianati persahabatannya. Dirinya juga sangat memahami kesedihan dan kesendirian Naruto yang yatim piatu.

NARUTO UZUMAKI

Pemuda *baby face* ini telah menyegel seekor siluman rubah bernama **Kubi no Youko** [9 ekor busur yang mempesona] di dalam tubuhnya. Mimpinya adalah menjadi seorang *Hokage* yang diakui oleh penduduk desanya, yang selama ini menghindari dirinya. Bagi para cewek yang terbiasa nge-fans pada karakter cowok yang *cool*, nampaknya sosok Sasuke yang sangat ajaib ini sama sekali tidak ada daya tariknya ^_^

TANGGAPAN SASUKE TERHADAP NARUTO

Awalnya Sasuke memandang rendah Naruto yang merupakan murid paling bodoh di sekolah Ninja itu, namun dengan bergabungnya Naruto ke dalam kelompoknya, akhirnya membuka matanya akan bakat yang dimiliki Naruto. Sebagai murid unggulan, Sasuke bertekad tidak akan kalah dari Naruto, karena dirinya akan merasa sangat hina bila hal tersebut terjadi.

TANGGAPAN NARUTO TERHADAP SASUKE

Naruto menganggap Sasuke sebagai saingan, sekaligus rival utamanya. Banyak hal yang membuat Naruto kesal terhadap Sasuke, terutama soal cewek. Naruto tak habis pikir kenapa Sasuke sangat disukai oleh para cewek, sedangkan dirinya tidak. Karenanya Naruto bertekad kuat dan ingin membuktikan kalau dirinya tidak kalah dari Sasuke! Sasuke juga dianggapnya sebagai saingan cintanya ^_^

HIKARU SHINDO

Hikaru secara tak sengaja menemukan sebuah papan *Go* kuno di tempatnya menginap, dan pertemuannya dengan Sai membuat dirinya tertarik pada permainan ini. Kemudian di bawah pengawasan dan pelatihan dari Sai, Hikaru bertekad untuk menjadi seorang pemain *Go* profesional. Dan kini rival terberatnya, Akira, semakin lihai memainkan *Go*, hal ini membuat Hikaru terus maju pantang mundur.

FUJIWARANO SAI

Dirinya memberikan arahan dan pelajaran cara bermain *Go* yang baik kepada Hikaru, yang baru memulai jalan hidupnya sebagai pemain catur *Go*. Di samping itu Sai juga menaruh rasa iri terhadap Hikaru, yang bisa bermain *Go* kapan saja.

TANGGAPAN HIKARU TERHADAP SAI

Hikaru yang merasakan kekuatan dan kepandaian Sai, membuatnya kagum dan berpikir Sai adalah seseorang yang benar-benar hebat dalam bermain *Go*. Keinginannya untuk bisa bermain *Go* secara hebat membuat Hikaru tidak mau menyerah begitu saja dan selalu berpikir bahwa dirinya pun tidak akan kalah dari Sai. Kadang Hikaru juga merasa Sai sangat sombong, terutama dalam memberikan pengarahan kepadanya. Di samping itu, Hikaru merasa aneh dengan penampilan Sai yang 'ketinggalan jaman'.

TANGGAPAN SAI TERHADAP HIKARU

Sai menganggap Hikaru memiliki masa depan yang menjanjikan sebagai pemain *Go* yang handal. Ini membuat Sai senang, sekaligus iri, sehingga menimbulkan perasaan tidak mau kalah dengan 'anak asuh'nya itu. Untuk mencari tahu kemampuan Hikaru, Sai selalu ingin bermain dengannya. Menyadari bakat Hikaru yang luar biasa, kadang Sai sengaja bersikap dingin dan sombong terhadap Hikaru agar anak ini tak cepat puas diri. Sehingga tak jarang Sai di dalam hatinya bekata, *"Maaf yah, saya terpaksa bersikap seperti ini"*.

HIKARU NO GO



I'LL



AKANE TACHIBANE & HITONARI HIIRAGI

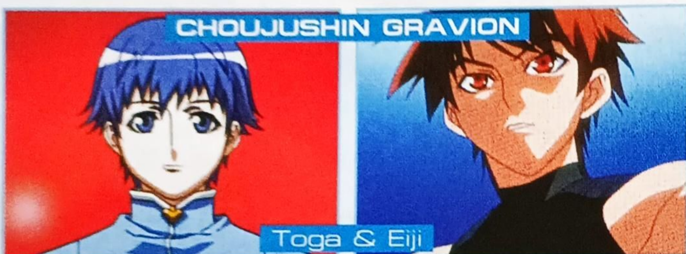
Keduanya berasal dari sekolah yang sama dan anggota klub yang sama, yaitu klub basket. Mereka berdua masuk klub tersebut bukan karena kebetulan tapi karena mereka berdua memang merupakan pemain yang berbakat untuk olah raga yang satu ini. Hanya saja latar belakang yang berbeda membuat mereka berdua memiliki sifat yang berbeda pula. Hiiragi menganggap Tachibane sebagai orang yang sombong dan memiliki gerakan yang alami, namun dirinya tidaklah bersombong diri karena hal tersebut. Berbeda dengan Tachibane yang menganggap Hiiragi sebagai rivalnya dan tidak mau kalah darinya. Namun iapun tak dapat ditutupi perasaan kagumnya terhadap Hiiragi yang dapat bermain lebih baik dari dirinya yang sudah lebih dulu dikenal sebagai pemain basket berbakat. Karenanya sifat tidak mau kalah inilah mereka kerap terlibat dalam percekcokan yang sebenarnya tidak perlu terjadi. Namun di dalam sebuah pertandingan, mereka sebenarnya dapat saling mengisi 'kekosongan' dan bisa mengantarkan klub mereka menjadi klub basket yang tangguh dan tak terkalahkan.

NICE BUDDY

ANOTHER NICE BUDDY



Teman ataukah musuh? Inilah 2 orang yang nampaknya seperti dipermainkan oleh nasib dan takdir. Athrun dan Kira sebelumnya adalah teman baik, namun setelah perang antara *Cordinator* dan *Natural* terjadi, mereka ditakdirkan menjadi musuh. Keduanya hanya berharap datangnya suatu hari yang akan memperdamaikan mereka kembali.



Dua orang yang *ortodoks* dengan hubungan yang kaku. Toga yang *cool* dan sangat pendiam, sementara Eiji sangat bersemangat dan cepat naik darah. Sekilas mereka berdua memiliki sifat yang saling bertolak belakang dan mudah sekali terjadi perpecahan di antara mereka. Namun kalau diteliti lebih lanjut mereka sebenarnya adalah kombinasi yang saling mengisi kekurangan masing-masing. Tapi apakah mereka menyadari akan hal tersebut?



Benarkah hubungan di antara mereka berdua sebenarnya hubungan yang tidak pasti dan penuh dengan masalah yang rumit? Dalam kenyataannya, hubungan Daisuke dan J adalah *partner* yang saling mendukung. Namun apakah itu karena J memang diprogram sebagai teman? Kalau tidak diprogram seperti itu, apakah J akan menganggap Daisuke sebagai musuh juga?



Kombinasi yang 'berdarah panas'. Keduanya sama-sama memiliki sifat cepat naik darah, sehingga saat keduanya bersama, sering timbul perkelahian di antara mereka sendiri! Namun justru lewat bentrokan-bentrokan yang terjadi, sedikit demi sedikit mereka mulai mengerti sifat *partner*-nya itu. Ternyata perselisihan kadang juga ada manfaatnya lho…



Sebuah kombinasi yang saling memanfaatkan? Ayumu dan Hiyono memiliki sifat yang berbeda, tetapi Hiyono yang menjadi anggota koran sekolah selalu mendapat informasi penting dari Ayumu. Sedangkan Ayumu yang kerap menyelesaikan berbagai misteri, sering mendapat informasi untuk membantu penyelidikannya dari Hiyono. Sebuah hubungan yang saling menguntungkan ^_^



'Rival' sejati. Gainer yang masih muda dengan sifatnya yang pantang menyerah, dan Gein yang sudah dewasa dengan sifat yang sederhana. Nampaknya kombinasi keduanya akan menimbulkan perubahan pada isi hati mereka masing-masing. Yang pasti mereka tetap tidak mau saling mengalah.



Sebenarnya keduanya memiliki sifat dan latar belakang yang sangat berbeda , namun karena adanya pikiran yang sama untuk mencapai tujuan yang sama, maka mereka berdua akhirnya saling bahu membahu. Walaupun sebenarnya itu merupakan hal yang tidak disukai oleh mereka berdua.

RENCANA TERBITAN KOMIK FEB 2003



I Love You 2
Let's & Go 5
Imadoki 5
Legend of An Emperor 51
Pedang Maha Dewa 60-61
Impeccable Twins 21
Long Hu Men 24-25
Legend of Condor Heroes 23
Ah My Goddess 15
Fushigi Yuugi 15
Towa Kamo Shirenai 8
Natsuki 11
Lin3 4

Inu Yasha 12
Captain Tsubasa 5-6
Serial Misteri: Silver Amulet 1
Dragon Fist 5
Slow Step 2
Pedang Raja 19
Samurai X 24
The Pitcher 48
Crystal Dragon 19
Serial Cantik: Alice's Time
Flame of Recca 19
One Piece 3
King Quest Legend 3
Princess 15
Shoot! Legend of a New Age 9
Hoshin Engi 10
Hanayori Dango 3
Serial Cantik: Time Slip
Ninku 3
Yu-Gi-Oh 3
Kindaichi File 4



Air Jordan Two 16
Fruit Cocktails 2
Kungfu Komang 23
Flash of Wind 11
Ulamsari 2
The Genious Bakabon 11
Twin Samurai 2
Throbbing Tonight 22
Island 1
Slam Dunk 1
Maya 5
Cotton Land 4
Pokemon 11
Detective Conan Spesial 11
Kirika Series 1: Heroin
Heracles 9

Catatan: Jadwal sewaktu-waktu bisa berubah



BEST EPISODES FROM PITA TEN

Masih ingat ulasan kita tentang Pita Ten pada edisi lalu kan? Bagian mana dari kisah ini yang menurut kamu paling berkesan? Setiap orang pasti punya jawaban yang berbeda, bukan? Nah, berikut ini adalah beberapa episode terbaik menurut pendapat dari Kawase Toshifumi, sang sutradaranya, serta Sakai-san yang menangani character design-nya…

Episode 10



Di sini secara tak sengaja Misha memecahkan mug peninggalan ibu Kotaro, yang langsung membuat Kotaro sangat be-te pada Misha. Untuk memperbaikinya, Misha mencoba menggunakan lem dari Dunia Langit. Tapi bukannya berhasil, malahan dirinya yang melekat dengan tubuh Kotaro, serta beberapa kehebohan lainnya! Menurut sutradara Kawase, adegan Misha yang tetap mencoba memperbaiki mug itu meski dalam keadaan melekat pada Kotaro, adalah adegan yang selama ini selalu ingin digambarkan olehnya. Sakai-san sendiri menganggap adegan ini sangat menyentuh perasaan.



Episode 16

Munculnya karakter Sasha, kakak Misha, yang datang ke bumi untuk menengok keadaan adiknya. Namun ia sangat terkejut ketika tahu Misha tinggal bareng dengan Shia, sang calon iblis! Ini adalah episode yang cukup 'gaduh' soalnya pertemuan Sasha dengan Nyaa, ternyata memicu pertarungan yang sangat sengit ^_^ Sementara baik Misha maupun Shia, seolah tak terlalu peduli dengan pertengkaran mereka itu. Baik Kawase-san maupun Sakai-san sangat suka membuat episode tentang kemunculan Sasha di dunia manusia ini.





Episode 18



Kali ini tentang kisah liburan para karakter utama di pantai milik keluarga Mitarai! Dalam episode ini banyak adegan wajah Kotaro yang memerah saat melihat Misha yang begitu cute dalam pakaian bikininya. Sedangkan Shia yang tampil dengan baju one-piece, juga tampak sangat memikat dan memancarkan pesona. Sakai-san sangat menyukai episode ini, bahwa perasaannya 'tertinggal' bahkan ia sampai berkata dalam episode ini…









Episode 4



Saat sedang menikmati suasana di onsen, Misha memiliki ide untuk 'memandikan' Kotaro! Tapi karena tidak mungkin dilakukan secara langsung, ia menggunakan peralatan Dunia Langit, yaitu boneka khusus yang mewakili Misha. Dan… hasilnya sudah bisa ditebak: kekacauan!! Kawase-san sangat menyukai kelakuan Misha dalam episode ini.







Episode 15

Di episode ini muncul Shino, sepupu Kotaro yang masih kecil. Sayangnya di versi anime, ia hanya muncul sekali saja. Padahal, dengan sifatnya yang nakal, sesuai versi manganya, Shino selalu berhasil membuat Kotaro kelabakan! Tapi justru Shino sangat cocok dengan Misha, karena dalam beberapa hal meresa punya persamaan sifat. Bagi Kawase-san, adegan Misha mengajaknya terbang, meninggalkan kesan khusus.





Episode 5



Penonton akan ikut tersentuh melihat Shia yang merasa dirinya hanya jadi beban di rumah Misha, kemudian memutuskan untuk mencari pekerjaan part-time. Dan, saking lugunya, Shia sampai mencoba mempromosikan dirinya dengan mengenakan 'label' harga sangat murah pada tubuhnya ^_^; Tapi penampilannya kemudian dalam seragam waitress, kawaii-desu!





Episode 14,19 & 20



Meski bertema komedi, namun kata "Tenshi Shiken" [ujian bidadari], merupakan kunci dari beberapa episode yang menggambarkan adegan-adegan serius antara Misha dan Kotaro.



Pada episode 14, Misha merasa menderita dengan apa yang disebut 'kebahagiaan' dan menampilkan ekspresi yang berbeda0-beda. Sedangkan dalam episode 19, kita bisa melihat kemarahan Kotaro karena Misha gagal dalam ujiannya. Lalu dalam episode 20, demi mengulang ujian itu, tiba-tiba Misha kembali ke Dunia Langit! Meskipun ia hanya pergi selama 1 hari, namun di dunia manusia, itu sama dengan 1 minggu! Untuk pertama kalinya Kotaro merasa kesepian karena Misha tak ada di sisinya. Kata "Tenshi Shiken" ini juga jadi kata kunci dalam episode terakhir. Saat itulah akan diketahui ending dari versi animenya, apakah akhirnya mereka bisa meraih kebahagiaan?



Monster Quiz #41

1. Apa nama mecha yang digunakan Mu untuk melawan RahXephon?
2. Sebutkan 2 anggota Seigaku yang dijuluki Golden Pair!
3. Siapa nama cewek yang dikloning oleh Naoki dan Sugiura?
4. Sebutkan nama band pertamanya Ryuichi Kawamura!

Disediakan 3 buah VCD anime untuk 3 orang pemenang. Hadiah dari **Vega Fantasy Land**.

Jawaban Monster Quiz #40
1. Ayanokouji Takashi
2. G. Tonfer m-644
3. Anatoria
4. Pa Pa Pa PUFFY

Pemenang Monster Quiz #40
Tania Libristina
Jl. Olahraga
Majalengka 45411
Lili Damayanti
Jl. Batu Ampar
Jakarta 13520
Raras Tyasnurita
Jl. Merpati
Rewwin Waru
Sidoarjo 61256

Saint Quiz #28

1. Permainan apa yang berhasil diselesaikan Yugi dalam komik YU-GI-OH?
2. Siapakah nama pengarang komik Meteor Garden?
3. Topi jerami yang dipakai oleh Luffy dalam komik One Piece adalah pemberian dari siapa?

Disediakan 3 paket komik untuk 3 orang pemenang. Hadiah dari **PT. Elex Media Komputindo**.

Jawaban Saint Quiz #27
1. Hermes
2. Monkey D Luffy
3. Ninku

Pemenang Saint Quiz #27
Farida
Jl. Pademangan I Gg. 3
Jakarta
Edwin
Jl. Limau Selatan
Surabaya
Suhartono
Jl. Sultan Tirtayasa
Manado



Jawaban Chatelain Quiz #7
Codet kecil di pipi kiri.

Pemenang Chatelain Quiz #6
Henny Puspitasari
Jl. Bengkulu
Cinere, Depok 16514
Ira Inayah
Jl. Jakarta Gg. Laksana
Bandung 40272
Awang Dama Yani
Jl. Mutiara
Yogyakarta 55221
Lestari
Jl. Srondol Kulon
RT 04 RW 07 Banyumanik
Semarang 50263
Angela
Jl. Batu Ceper
Jakarta 10120
Sutono
Jl. Sukarasa
Bandung 40121
Noviana Claresta Lie
Jl. Grogol
Surabaya 60274
Anna Mulyana
Jl. Kh. Simin
Kebon Dalem, Cilegon
Banten 42433
Atika Olivia
Iromejan GK III
Yogyakarta 55222
Apriliana Wulan Sari
Jl. Jeruk
Tegal 52112

Tengu Quiz #10

1. Siapa nama adik laki-laki Nijiko Ishida dalam komik I Love You?
2. Apa olahraga kegemaran Kusakabe dan Tetsu dalam serial cantik ini?
3. Di mana Kak Kazu dan mama bertemu?

Disediakan 4 buah paket komik untuk 4 orang pemenang. Hadiah dari **M&C - Gramedia Majalah**.

Jawaban Tengu Quiz #9
1. Kid
2. Mereka tertarik pada robot Gundam
3. Mantaro Go

Pemenang Tengu Quiz #9
Eric Hendrawan
Jl. H. Sapari
Bandung 40000
Taufik Oktoreza
Jl. Pelabuhan
Sukabumi 43142
Dede
Jl. Pasir Putih
Balikpapan
Setyo
Komp. Gading Serpong
Tangerang

Banzai Quiz #17

Sebutkan judul debut album m-flo!

Jawaban Banzai Quiz #16
Mikazuki Rock

Pemenang Banzai Quiz #16
Yudha Yuliansyah
Jl. Gotong Royong
Larangan Indah, Larangan
Tangerang 15154

Modelling Quiz #17

Apa nama seri model kit Gundam terbaru yang akan dikeluarkan Bandai?





SAINT quiz 28 · MODELLING quiz 17 · TENGU quiz 10 · BANZAI quiz 17 · MONSTER quiz 41

Jawaban kuis ditulis pada sehelai **kartu pos** [untuk masing-masing kuis yang diikuti], dan mencantumkan **kupon asli kuis** di ujung kiri atas kartu pos.
Peserta **wajib** menuliskan nama, alamat dan no telepon secara jelas!
Jawaban paling lambat diterima Redaksi pada tanggal **05 Feb 2003**, dan nama pemenang akan diumumkan pada **Animonster #48**.
Hadiah akan dikirimkan ke alamat para pemenang [paling lambat 1 bulan setelah pengumuman]. Dan pemenang yang tinggal di Bandung, harap **mengambil langsung** hadiahnya di kantor Redaksi [Jl. Moh. Iskat 15A, Bandung], setelah lebih dulu mengkonfirmasikan diri kepada **Mbak Dian/Ira** pada telepon 4203414.
Tambahan keterangan:
Mulai saat ini, Animonster akan mengumumkan nama para pemenang kuis tanpa disertai alamat lengkapnya. Hal ini semata-mata untuk menghindari penyalahgunaan informasi ini oleh pihak-pihak yang tak bertanggungjawab.

RALAT SISTER PRINCESS RE-PURE

Menurut informasi terbaru yang didapat, ternyata tokoh utama cowok yang menjadi sang kakak bagi ke-12 adik cewek bukan lagi Wataru. Tokoh utama cowok di dalam *Sister Princess RePure* tidak memiliki nama tapi ke-12 adik perempuan yang ada semuanya memanggilnya dengan *"Onii-san"*. Ceritanya sendiri tidak memiliki hubungan dengan cerita anime *Sister Princess* sebelumnya karena cerita *Sister Princess Re-Pure* diambil langsung dari cerita yang ada di manga-nya. Mengisahkan sebuah hari di mana hari tersebut dinamakan sebagai "hari sang kakak", dan ke-12 adik perempuan dari sang kakak ini semuanya bersiap-siap dengan caranya masing-masing untuk menyambut sang kakak ini. Sifat ke-12 adik perempuan yang ada di dalam *Sister Princess Re-Pure* bisa dibilang hampir tidak mengalami perubahan dari seri Sister *Princess* sebelumnya, hanya saja hal yang mengalami perubahan adalah pakaian atau *outfit* yang dikenakan oleh adik-adik cewek ini. Demikian ralat untuk artikel *Sister Princess Re-Pure* yang dibahas di dalam Animonster edisi sebelumnya dan kami mohon maaf sebesar-besarnya untuk kesalahan yang terjadi.


ラーゼフォン
RAHXEPHON
ANIMONSTER


ANIMONSTER
© Takeshi Konomi / Sueisha / I.G. Production
SEIGAKU TENNIS CLUB
SYUSUKE FUJI
SADAHARU INUI
KAORU KAIDOH
テニスの王子様
THE PRINCE OF TENNIS

ドラゴンフィスト
DRAGON FIST




TEKKAMAN BLADE
ANIMONSTER
© Tatsunoko Production



PERCAKAPAN

Setelah mempelajari pola kata kerja dalam Jepang dan beberapa kosa kata dalam kata kerja maupun kata benda, kini kamu akan diajak untuk lebih mengenali bentuk percakapan di dalam bahasa Jepang. Dengan modal pengetahuan mengenai kata kerja dan kosa kata yang pernah kamu pelajari, diharapkan kamu dapat dengan mudah memahami percakapan-percakapan yang akan kamu simak di bawah ini, ok kita mulai saja pelajaran kali ini...

電車 に 乗る
でんしゃ に のる
DENSHA NI NORU *[Menaiki Kereta]*

前田 : すみません。横浜 まで いくらですか。
まえだ : すみません。
よこはま まで いくらですか。
Maeda : Sumimasen. Yokohama made ikura desuka.
[Permisi. Sampai Yokohama berapa?]
女の人 : 300円 です。
おんな の ひと : さんびゃくえん です。
Onna no hito : San-byaku en desu. *[300 yen]*
前田 : どうも。
まえだ : どうも。
Maeda : Doumo. *[Terima kasih]*

....

前田 : あ、冴子さん、どこへ 行きますか。
まえだ : あ、さえこさん、どこへ いきますか。
Maeda : A, Saeko-san, doko e ikimasuka.
[Ah, nona Saeko, pergi ke mana?]
冴子 : うちへ 帰ります。前田さん は？
さえこ : うちへ かえります。まえださん は？
Saeko : Uchi e kaerimasu. Maeda-san wa?
[Pulang ke rumah. Kalau tuan Maeda?]
前田 : 友達 の うちへ 行きます。
この 電車 は 横浜 へ 行きますか。
まえだ : ともだち の うちへ いきます。
この でんしゃ は よこはま へ いきますか。
Maeda : Tomodachi no uchi e ikimasu.
[Pergi ke rumah teman.]
Kono densha wa Yokohama e ikimasuka.
[Apakah kereta ini pergi ke Yokohama?]
冴子 : いいえ、行きません。3番線ですよ。
さえこ : いいえ、いきません。
さんばんせん ですよ。
Saeko : Iie, ikimasen. San-bansen desuyo.
[Tidak,tidak pergi. Di jalur ke-3.]
前田 : そうですか。ありがとう。
まえだ : そうですか。ありがとう。
Maeda : Soudesuka. Arigatou.
[Oh begitu. Terima kasih.]

映画に 行く
えいが に いく
EIGA NI IKU *[Pergi ke Bioskop]*

前田 : もしもし、愛さん ですか。前田 です。
まえだ : もしもし、あいさん ですか。
まえだ です。
Maeda : Moshi-moshi, Ai-san desuka. Maeda desu.
[Halo, nona Ai kah? Ini Maeda.]
愛 : ああ、前田さん。こんばんは。
あい : ああ、まえださん。こんばんは。
Ai : Aa, Maeda-san. Konbanwa.
[Ah, tuan Maeda. Selamat malam.]
前田 : あした 暇ですか。
まえだ : あした ひまですか。
Maeda : Ashita hima desuka.
[Apakah besok senggang?]
愛 : ええ。
あい : ええ。
Ai : E~. *[Ya]*
前田 : じゃ、
いっしょうに 横浜で 映画を 見ませんか。
まえだ : じゃ、
いっしょうに よこはま で えいが を みませんか
Maeda : Ja, isshouni Yokohama de eiga o mimasenka.
[Kalau begitu, maukah bersama-sama menonton bioskop di Yokohama?]
愛 : いいですね、どこで 会いますか。
あい : いいですね、どこで あいますか。
Ai : Ii desune, doko de aimasuka.
[Baik, di mana kita bertemu?]
前田 : 3時に 横浜駅で 会いましょう。
まえだ : さんじ に よこはま えき で
あいましょう。
Maeda : San-ji ni Yokohama Eki de aimashou.
[Ayo bertemu di Stasiun Yokohama jam 3.]
愛 : わかりました。
あい : わかりました。
Ai : Wakarimashita. *[Baiklah.]*
前田 : じゃ、また あした。
まえだ : じゃ、また あした。
Maeda : Ja, mata ashita.
[Kalau begitu, sampai besok]

プレゼント
ぷれぜんと
PUREZENTO *[Hadiah]*

共子 : 翼さん、誕生日 おめでとう
ございます。
これは プレゼント です。どうぞ。
ともこ : つばささん、たんじょうび おめでとう
ございます。
これは ぷれぜんと です。どうぞ。
Tomoko : Tsubasa-san, tanjoubi omedetou gozaimasu.
[Tuan Tsubasa, selamat ulang tahun.]
Kore wa purezento desu. Douzo.
[Ini ada hadiah. Silahkan.]
翼 : わあ、何ですか。
つばさ : わあ、なんですか。
Tsubasa : Waa, nandesuka. *[Wah! Apa ini?]*
共子 : ガンダム シード の プラモ です。
ともこ : がんだむ しーど の ぷらも です。
Tomoko : Gandamu shiido no puramo desu.
[Plastic model Gundam Seed.]
翼 : どうも ありがとう ございます。
つばさ : どうも ありがとう ございます。
Tsubasa : Doumo arigatou gozaimasu.
[Terima kasih banyak.]
共子 : どう いたしまして。
ともこ : どう いたしまして。
Tomoko : Dou itashimashite. *[Terima kasih kembali.]*

....

田中 : いい プラモ ですね。
たなか : いい ぷらも ですね。
Tanaka : Ii puramo desune.
[Plastic model yang bagus yah.]
翼 : これ ですか。
誕生日に 共子さん に もらいました。
つばさ : これ ですか。
たんじょうびに ともこさん に もらいました。
Tsubasa : Kore desuka. *[Yang ini?]*
Tanjoubi ni Tomoko-san ni moraimashita.
[Saya dapat dari nona Tomoko pada saat ulang tahun.]

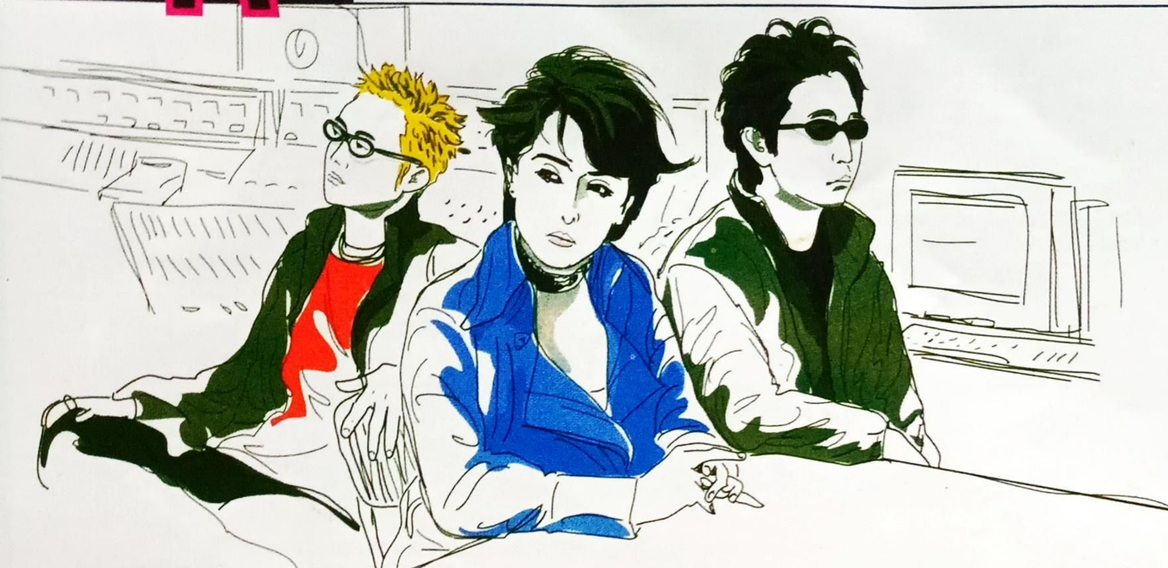
Beberapa ungkapan yang perlu diingat di dalam percakapan :

そうですか。= **Sou desuka** = *Oh begitu/Mengerti.*
たいへんですね。= **Taihen desune** = *Sangat repot ya / Sangat menyusahkan ya. [ungkapan simpati dari lawan bicara terhadap pembicara yang mengalami hal yang dianggap susah.]*
もしもし。= **Moshi-moshi** = *Halo. [waktu menelepon]*
ああ。= **Aa** = *Ah.*
あした ひまですか。= **Ashita hima desuka.** = *Apakah besok ada waktu luang?/ Apakah besok senggang?*
ええ。= **E~** = *Ya.*
いいですね。= **Ii desu ne** = *Baik / Itu bagus ya.*
わかりました。= **Wakarimashita** = *Mengerti / Baiklah.*
また あした。= **Mata ashita** = *Sampai jumpa besok / Besok bertemu lagi ya.*
おめでとう ございます。= **Omedetou gozaimasu** = *Selamat! [untuk ulang tahun, perkawinan, tahun baru, dll.]*
わあ。= **Waa** = *Aduh! / Wah! [ungkapan pada saat terkejut.]*
どう いたしまして。= **Dou itashimashite** = *Terima kasih kembali.*
いい『。。。』ですね。= **Ii ..... desune** = ... *yang bagus ya. [biasanya titik-titik diisi dengan kata benda.*

Nah karena sekarang masih dalam suasana tahun baru, tidak ada salahnya kamu pelajari beberapa ungkapan di bawah ini untuk mengucapkan selamat tahun baru ke teman ataupun keluarga kamu.

新年あけましておめでとう = **Shin-nen akemashite omedetou** = *Selamat tahun baru.*
2003年 あけまして おめでとう = **2003-nen akemashite omedetou** = **Selamat tahun 2003.**

Ok sepertinya perjumpaan kita diakhiri dulu. Semoga percakapan dan berbagai ungkapan di atas dapat kamu pelajari dengan baik dan menambah wawasan kamu mengenai bahasa Jepang. Sampai jumpa lagi di edisi depan. Saya pribadi mengucapkan Selamat Tahun Baru 2003 kepada para pembaca Animonster.............



m-flo. Sekilas nama itu rasanya tidak asing di telinga kita, terutama bagi kamu-kamu yang suka membaca majalah musik Jepang. Tapi, *who are they?* Pertanyaan ini pasti muncul, karena memang mereka tidak terlalu dikenal di Indonesia, walau popularitas m-flo di Jepang, tidak perlu diragukan lagi. Bisa dibilang mereka adalah salah satu hip-hop group paling kreatif yang ada di Jepang dengan beragamnya warna yang mereka masukkan kedalam musiknya! Mari kita lihat sepak terjang trio yang dahsyat ini. *Let's turn it out!!*

The Way We Were

Taku, Lisa dan **Verbal** adalah teman sepermainan sejak di bangku Sekolah Internasional [ketiganya adalah orang asing yang lahir di Jepang]. Kesukaan yang sama akan musik hip-hop dan R&B, membuat mereka membentuk sebuah grup musik pada tahun 1998, **Mediarite-Flo**, yang kemudian disingkat menjadi **m-flo**.

Berbeda dengan grup-grup hip-hop/elektronika lain, yang mengandalkan piringan hitam karya orang lain saat manggung, mereka sudah mulai membuat piringannya sendiri sejak masih berstatus *underground group*. Mereka tampil dari klub ke klub di Jepang dan mulai meraih popularitas. Terutama Taku sebagai DJ yang mampu membuat variasi *sound* menakjubkan lewat piringan hitam dan *Macintosh* kesayangannya. Lagu pertama mereka berjudul ***been so long***, menjadi lagu wajib bagi para *clubbers* pada saat itu. Pelat piringan hitamnya [*12' Vinyl plate*] laris manis di seluruh Jepang, dan versi *remix* dari para DJ terkenal di Jepang pun tak kunjung habis dan sekarang sudah menjadi barang langka dengan harga jual yang tinggi.

Trio ini mendadak muncul di kancah pertempuran musik *mainstream* Jepang pada tahun 1999 dengan debut *maxi-single*nya sebagai *major label artist* **the tripod e.p.** dibawah naungan **rhytm zone** label.

Di dalamnya terdapat 3 lagu, diantaranya *been so long* yang sudah populer sebelumnya, dan 2 lagu lainnya: ***flo jack*** dan ***mindstate*** yang kemudian menjadi lagu 'wajib' pada setiap *tour* m-flo.

Single yang dirilis tanggal 7 Juli tersebut kontan mendapat respon dari para *clubbers* yang sudah mengenalnya lebih awal, dan menggebrak dunia musik Jepang yang sedang dilanda demam *rock bands* dengan gaya *black music* yang hangat. Tanpa banyak bicara mereka langsung hinggap di peringkat 9 **Oricon Chart Best 100 Single** dalam minggu pertama penjualannya. Minggu pertama yang sangat berarti dalam perjalanan ketiga *'talented person'* ini…

Musik mereka yang menggabungkan banyak *style* dan *influence* [diantaranya Hip-hop, R&B, Drum&Bass, Two Step] ditambah dengan bunyi-bunyian *hybrid* asli, mereka mampu menarik perhatian para pendengar musik dari berbagai latar belakang kegemaran musik. Mereka lebih maju selangkah dari *club music* yang biasanya sulit untuk masuk ke telinga orang awam, menjadi salah satu penggerak *mainstream* baru dalam *j-music scene*.

Kemudian, *EmuFuro* melejit lagi lewat single barunya ***Mirrorball Satellite 2012*** yang dirilis pada 29 September 1999. Gaya *hip-hop mainstream* Amerika a la Will Smith yang kental bisa kita dengar disini, tapi dengan vokal Lisa yang khas, sehingga musiknya menjadi lain dan sangat enak didengar.

Tanpa jeda panjang mereka langsung merilis 2 single baru pada hari yang bersamaan, yaitu pada 25 November 1999. Dua single tersebut adalah ***L.O.T** [Love or Truth]* dan ***chronopsychology***. Disini kita bisa lihat kreatifitas mereka dalam bermusik, dalam jeda waktu yang singkat mereka dapat merilis 2 single hebat dengan warna musik yang berbeda! *L.O.T* yang punya *beat* rendah ala R&B-nya Hikki, dipasangkan dengan *chronopsychology* dengan *upbeat* dan penuh semangat, membuat para pendengar tidak cepat bosan dan makin penasaran dengan kreasi musik mereka selanjutnya!

One Sugar Dream

Di sela-sela *live performance* mereka di beberapa *clubhouse* besar Jepang, m-flo terus berkarya di studio pribadinya. Pada 16 Februari 2000, mereka kembali merilis single ke-4nya, ***Hands***. Di sini, C/W-nya, ***So You Say***, menjadi *track* pendukung yang sangat kuat dengan sentuhan akustiknya dalam musik elektronik yang penuh *loop*… *such a great work, Taku!*

Belum cukup dengan itu, mereka mengejutkan para fansnya dengan dirilisnya album debut mereka ***PLANET SHINING***, tepat satu minggu setelah kemunculan single *Hands*. Album ini memuat single-single *kojo* terdahulunya, dan langsung melejit ke peringkat 6 Oricon Chart pada minggu pertama penjualannya! *Planet Shining* juga menelurkan 2 CD single baru, diantaranya ***Come Back to Me*** dan ***The Quantum E.P*** yang berisi single ***Quantum Leap***.

Pada bulan Maret, m-flo ikut berpartisipasi dalam **CONTACT 2000** yang diselenggarakan di Seoul dalam rangka misi perdamaian Jepang-Korsel. Mereka dengan senang hati turut meramaikan konser akbar tersebut karena mereka sangat ingin berbagi musik dengan pendengar di luar Jepang. Selain itu, Verbal yang keturunan Korea, tentu saja sangat ingin bermain di negara asalnya.

Sepulang dari Korea pada musim semi 2000, mereka melakukan *concert tour* pertamanya keliling Jepang. Tiketnya *sold out* di 6 daerah tempat mereka kunjungi. Dan pada Agustus 2000, m-flo merilis album *remix* pertamanya hasil *remix* para DJ terkenal Jepang atas *live performance* m-flo di 11 tempat. Album ini diberi judul ***The Replacement Percussionist ~Rocket Scientist in Disguise~*** dan ternyata juga mampu menembus Top 10 Oricon pada minggu pertama penjualannya. Hasil ini sangat fantastis, mengingat ini adalah sebuah album *remix* yang biasanya jarang dilirik oleh pendengar, kecuali para fans fanatik.

Bulan September 2000, m-flo meneruskan perjuangannya memantapkan diri sebagai grup *hip-hop* paling populer di Jepang dengan merilis single ***How Do You Like Me Now?***

How Do You... punya komposisi rap yang menarik dimana Verbal dan Lisa bernyanyi [tepatnya, nge-rap ^ ^;] saling *overlapping* dengan sangat harmonis, dan *chorus* yang sangat kuat dengan eksplorasi vokal Lisa yang bernyanyi sedikit *poppy*. Sebagai *coupling track* ditaruh ***brain spill*** dan lagu klasiknya ***been so long** [live version]* dalam durasi 12 menit yang fantastis! Tak heran single ini duduk di



TAKU

Top 10 Oricon Chart selama 3 minggu dan menjadi jawara Radio On-Air Chart! Pada bulan yang sama, mereka juga merilis DVD *Clips Collection* mereka yang pertama, ***Tunnel Vision*** yang berisi kumpulan PV single mereka dan beberapa *live footage*.

Planet Shining

Di awal tahun 2001, m-flo langsung menghangatkan suasana dengan merilis single baru ***come again***. Diteruskan dengan ***orbit-3*** pada bulan Maret. Single ini merupakan salah satu lagu terbaik m-flo sampai sekarang. Disini kemampuan Taku sebagai *composer* handal kembali terlihat. Ia menggabungkan Pop, R&B, dan *rap* dengan sangat baik sekali. *Subliminal sounds* juga dibuat dengan sangat rapi. Versi *jazz remix*-nya dapat pula kita dengar di CD yang punya cover unik [2 orang dengan kepala piringan hitam ^_^] ini.

Pada bulan Maret itu juga mereka merilis album kedua mereka ***EXPO EXPO***, berisi 16 *track* dengan 6 *track interlude* di dalamnya ini, ternyata cukup memuaskan penggemarnya walaupun dianggap kalah dalam kualitas dibandigkan *Planet Shining*. Dari sini juga lahir 3 single yang dibuatkan PV-nya yaitu ***prism***, ***dispatch*** dan ***Yours Only***. Setelah merilis album ini mereka langsung memulai *tour*nya yang kedua, **EXPO EXPO TOUR 2001**.

Jeda 2 bulan, mereka merilis *prism*, yang duduk di top 10 Oricon Chart selama berminggu-minggu. Kemampuan rap Verbal yang bisa dibilang *magnificent* dengan campuran bahasa Jepang-Inggris yang sangat baik, dapat kita dengar di sini menemani lantunan suara Lisa. Liriknya pun bisa dibilang luar biasa, *prism* menggambarkan suasana berjalan-jalan di luar angkasa dengan *setting* masa depan secara sempurna. Ke-2 single inilah yang memantapkan nama m-flo sebagai salah satu artis terbaik di Jepang pada tahun 2001. Dan, 4 bulan berikutnya masih dipakai untuk merilis 2 single yang tersisa dari *EXPO EXPO* yaitu *dispatch* dan *Yours Only/Lies*. Mereka juga merilis *double live album* **mflo tour 2001-EXPO EXPO** yang berisi rekaman live mereka selama 5 bulan. Bulan-bulan berikutnya, mulai terasa vakumnya m-flo. Mereka hanya mengeluarkan sebuah album *remix*, **GRAN SONIK** dan sebuah DVD video live dari EXPO EXPO, tanpa single baru.

Hands

m-flo punya 3 personil yang benar-benar berkualitas dan hal ini disadari oleh orang-orang disekitarnya. Ketiganya tidak pernah sepi *job* diluar m-flo. Lisa kerap menjadi *featuring artist* untuk beberapa artis terkenal dan salah satudiantaranya adalah Sting! Selain itu Lisa juga menjalankan bisnis distribusi musik *independent* yang dimiliki keluarganya untuk berbagai kegiatan sosial. Verbal juga sering menjadi *guest rapper*, artis yang pernah didampinginya antara lain SES dan K. Sedangkan Taku sendiri sering membuatkan lagu untuk grup-grup R&B Jepang, seperti DOUBLE, dan melakukan *remix*, layaknya DJ besar lainnya. m-flo juga sudah merambah keluar bisnis musik. Majalah fashion *BRUTUS* menggunakan lagu *One Sugar Dream* sebagai *exclusive theme song* bagi majalah tersebut dan dibuatkan CD-nya dalam salah satu edisi. Dunia film juga tidak luput, tembang *chronopsychology* digunakan sebagai *theme song* film horor **The Black House**. Tampaknya mereka ingin membuat dunia ini *fresh* lewat musik musiknya yang kreatif.



Menyusul vakumnya m-flo di akhir tahun 2001, Lisa memulai karir solonya pada awal tahun 2002 dengan merilis single pertamanya ***move on*** pada 9 Januari 2002. Masih dijalur R&B, single ini cukup sukses di pasaran. Tapi timbul tanda tanya bagi fans m-flo... apakah m-flo mulai retak? Bulan Februari, seakan menjawab kekhawatiran para fansnya, m-flo merilis sebuah album yang berisi karya-karya kolaborasi mereka dengan artis lain. Album ini diberi judul ***m-flo works: "SOTOSHIGOTO" m-flo turns it out*** cukup sukses dengan adanya beberapa nama terkenal seperti **Ken Hirai** dan **Fantastic Plastic Machine** di dalamnya. Namun kekhawatiran para fans tidak kunjung reda, karena semua lagu yang ada disitu bukanlah karya baru! Dan akhirnya penantiannya terjawab dengan sebuah kesedihan mendalam, saat Lisa merilis single keduanya, ***Babylon no Kiseki*** pada bulan Mei, sekaligus menyatakan dirinya keluar dari m-flo! Tidak saja membuat sedih para penggemar, ia juga mengejutkan para pendengar musik dengan warna musiknya yang mulai *rockish*! Beberapa memuji kemampuannya bernyanyi *rock*, namun sebagian besar kesal karena inkonsistensinya. Saat ini m-flo tetap berjalan tanpa Lisa, tapi mereka seolah kehilangan '*speaker*' untuk mengeluarkan suaranya, sehingga Taku dan Verbal belum berkarya lagi sampai sekarang. Audisi telah dilakukan untuk menjaring vokalis baru tapi tetap belum berbuah hasil, dan *dynamic duo* ini tampaknya memilih untuk berkarir diluar m-flo dulu sebelum menemukan pengganti seorang Lisa...

Come Back to Me

Bertolak belakang dari kedua rekannya, Lisa tetap mantap di jalur solonya. Penggemar Madonna ini mulai meraih fans dan sering tampil di acara-acara TV. Single-singlenya pun kerap dipakai sebagai *commercial song*. Bulan Oktober tahun 2002 kemarin, Lisa merilis single ke-3nya, ***I'm All You*** dan kali ini sepertinya ia mau menarik kembali fansnya ketika di m-flo dulu. Single ini sangat sangat mirip dengan R&B-nya mflo dan punya melodi yang tak kalah keren dari single-singlenya m-flo. Taktiknya sukses, sekian banyak fans m-flo yang memaki-maki *Babylon no Kiseki* mulai berpaling kembali, dan single ini berhasil duduk di Top 10 Oricon. Sekarang Lisa tengah sibuk menyiapkan materi album perdananya dan tetap manggung di sejumlah tempat di Jepang.

Jalan yang baru dibuka oleh cewek yang satu ini tampak masih panjang, dan tidak sedikit tikungan yang akan dihadapi. Begitu banyak saingannya terutama dalam jalur R&B, dan sedikit kesalahan bisa membuat fansnya lepas. Tapi kita bisa berharap agar dia tetap bisa *move on* seperti yang dia nyanyikan dalam lagunya... atau mungkin ia akan mendengar Taku-Verbal, serta para fans m-flo menyanyikan *Come Back to Me* dalam hati...

Reviewed by **Kaito Kid**
Note: *Thx to Slasher Bird buat support info, dan Che buat single-singlenya ^_^*

Recommended Singles
been so long, *prism*, dan *orbit-3*

Recommended Album
Planet Shining

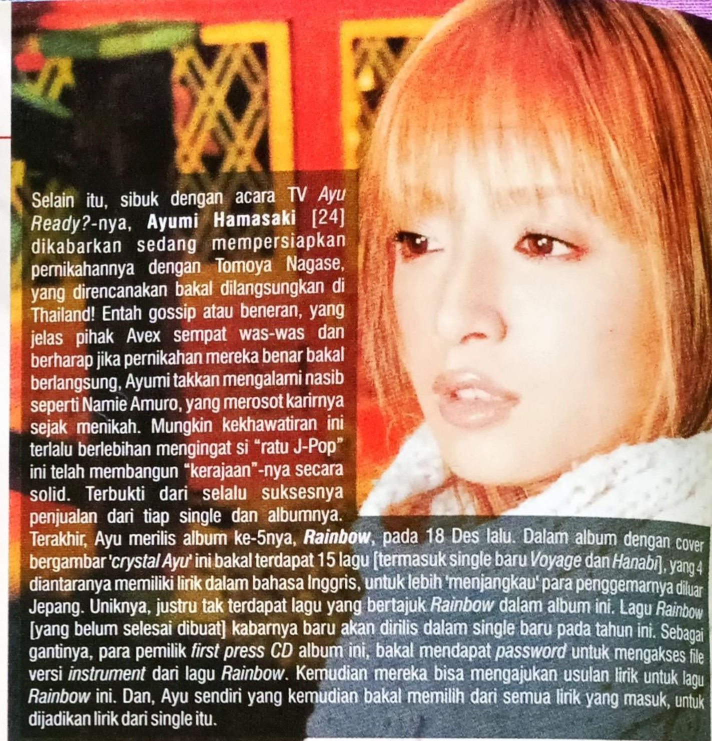






Tak berlebihan jika nama **Mika Nakashima** [19] dinobatkan sebagai bintang baru J-Pop yang sangat potensial. Pada akhir tahun 2002, gadis yang baru saja merilis single ke-6nya, ***Aishiteru***, ini dinobatkan sebagai satu dari 4 artis pendatang baru yang mendapat penghargaan pada *"44th Annual Japan Record Award"*. Dan pada Januari 2003, ia bakal memulai *tour* pertamanya di 6 kota utama di Jepang dalam 9 konser. Tiketnya yang dijual pada 22 Des lalu, langsung terjual habis hanya dalam 3 menit saja! Selain dirinya, artis-artis lain yang mendapat *award* pada malam itu adalah w-inds, Every Little Thing, Shimatani Hitomi, hiro, BoA, dan tentu saja 'sang ratu' Ayumi Hamasaki. Sedangkan **Hajime Chitose** [23] yang juga baru menggelar *live tour* pertamanya di Shibuya NHK Hall, Tokyo, pada 4 Des 2002, mendapat penghargaan *Best Album* lewat debutnya *Hainumi Kaze* yang dirilis Juli tahun lalu.





Selain itu, sibuk dengan acara TV *Ayu Ready?*-nya, **Ayumi Hamasaki** [24] dikabarkan sedang mempersiapkan pernikahannya dengan Tomoya Nagase, yang direncanakan bakal dilangsungkan di Thailand! Entah gossip atau beneran, yang jelas pihak Avex sempat was-was dan berharap jika pernikahan mereka benar bakal berlangsung, Ayumi takkan mengalami nasib seperti Namie Amuro, yang merosot karirnya sejak menikah. Mungkin kekhawatiran ini terlalu berlebihan mengingat si "ratu J-Pop" ini telah membangun "kerajaan"-nya secara solid. Terbukti dari selalu suksesnya penjualan dari tiap single dan albumnya. Terakhir, Ayu merilis album ke-5nya, ***Rainbow***, pada 18 Des lalu. Dalam album dengan cover bergambar '*crystal Ayu*' ini bakal terdapat 15 lagu [termasuk single baru *Voyage* dan *Hanabi*], yang 4 diantaranya memiliki lirik dalam bahasa Inggris, untuk lebih 'menjangkau' para penggemarnya diluar Jepang. Uniknya, justru tak terdapat lagu yang bertajuk *Rainbow* dalam album ini. Lagu *Rainbow* [yang belum selesai dibuat] kabarnya baru akan dirilis dalam single baru pada tahun ini. Sebagai gantinya, para pemilik *first press CD* album ini, bakal mendapat *password* untuk mengakses file versi *instrument* dari lagu *Rainbow*. Kemudian mereka bisa mengajukan usulan lirik untuk lagu *Rainbow* ini. Dan, Ayu sendiri yang kemudian bakal memilih dari semua lirik yang masuk, untuk dijadikan lirik dari single itu.

Akhirnya **BoA** terpilih sebagai pemeran Cho Chang untuk film *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*! Tawaran ini pertama ia dapatkan saat kehadirannya di London untuk pengambilan suara dalam album terbaru Westlife. Setelah sekian lama, akhirnya baru-baru ini gadis berusia 16 tahun ini dipastikan mendapat peran sebagai siswi Ravenclaw. *Tuh kan, dear BoA, justru karena tinggi kamu yang 158cm itulah yang bikin kamu kepilih ^_^* Sementara **Tsuyoshi Kusanagi** [28] akan bermain bersama Yada Akiko pada *dorama* terbaru Fuji TV, *Boku no Ikiru Michi* [Jalan Hidupku]. Disini ia memerankan seorang guru SMU yang menemukan hidupnya hanya bisa bertahan 1 tahun lagi akibat kanker yang dideritanya. Saking tersentuh dengan perananannya, Tsuyoshi berkata, *"Setelah membaca skripnya, saya menangis sendiri, dan membayangkan apakah saya pun akan tetap berada di sini tahun depan?"*

Tahun 2003, kancah J-Pop nampaknya akan semakin marak dengan kemunculan para gadis cantik **Bon-Bon Blanco**. Mereka terdiri dari Anna, Izumi, Mako, Ruri dan Tomoko. Para gadis yang masih berusia 12-16 tahun ini memulai debutnya pada Juli lalu, dengan menawarkan corak unik dalam musik mereka, campuran *dance*, Latin dan perkusi. Saat merilis single ke-3nya, ***Ai no Nurse Carnival***, di Harajuku, 04 Des 2002, mereka tampil menawan dengan kostum ala suster. Sementara itu, 2 artis senior kembali muncul setelah cukup lama 'menghilang'. **Yoshiki** tampil dalam konser solo yang didukung *full orchestra* di Tokyo pada 3 Des lalu. Sedangkan **Olivia**, setelah 2 tahun absent, tampil live di Roppongi membawakan 10 tembang, termasuk *Into the Stars* dan *Killing Me Softly*. Album baru Olivia, ***Internal-bleeding Strawberry***, akan muncul para musim semi mendatang.

Menurut gosip, menyusul keberhasilan *Meteor Garden* yang mengangkat nama F4 di dunia pertelevisian Asia, pihak NHK Jepang berencana secara serius membuat sebuah *dorama* baru, adaptasi dari manga *Hana Yori Dango*. Pertanyaannya sekarang, siapa saja yang bakal menjadi pemeran F4 versi Jepang ini? Beberapa nama yang muncul sebagai calon adalah Manabu Oshio [sebagai Dao Ming Tze], Takashi Kawashibara [Hua Ce Lei], Takatoshi Kaneko [Mei Cuo] dan Kubozuka Yousuke [Xi Men]. Sedangkan calon kuat untuk karakter Shan Cai adalah **Kyoko Fukada**, yang sedang tidak sibuk bermain *dorama* pada tahun ini. Namun jadwal kegiatan lainnya cukup padat. Ia terpilih menjadi model iklan untuk produk NTT DoCoMo untuk wilayah Kansai, dan menjadi salah satu model dalam fashion show "Paris Collection" untuk busana *kimono* modifikasi. Saingan beratnya untuk peran Shan Cai adalah **Utada Hikaru**, yang akan merayakan ultah ke-20nya pada 19 Jan ini. Pada hari itu, Hikki bakal menyiarkan *live show* ***UH Live Streaming 20-dai wa ike ike!*** lewat internet.



Pada Natal lalu, jadwal kegiatan artis Jepang sangat padat. Mereka biasanya muncul di acara TV atau melakukan live show menghibur para fans-nya. Salah satunya adalah **GOMATTO**. Ini adalah unit kecil yang dibentuk Tsunku, yang terdiri dari 'trio dinamit' Aya Matsuura [16], Maki Goto [17] dan Miki Fujimoto [17]. Mereka muncul dalam acara *Christmas special talkshow* bertajuk *"GOMATTO Santa ga yattekur Let's Do It! Special Christmas Party"*, yang disiarkan 21 Des lalu. Nampaknya respon penonton cukup bagus, sehingga diputuskan untuk mengundang GOMATTO tampil lagi dalam beberapa *talkshow* mendatang. Sementara **Namie Amuro** juga melakukan *Christmas Live* yang disponsori oleh MTV di Ebisu Garden Hall, Tokyo. Namie tampil membawakan lagu barunya, *Wishing on the Same Star* dan 4 lagu lainnya. Hadir juga Hitoe [eks SPEED] sebagai bintang tamu pada acara itu. Sedangkan grup pop Dreams Come True, hadir dalam *live show* di Nagoya Station pada malam Natal. Di depan 3000 pasangan penonton, DCT tampil untuk pertama kalinya dalam format *duo*, setelah Nishikawa Takahiro dijatuhi hukuman 1,5 tahun penjara akibat penggunaan obat bius dan melakukan pemukulan pada iparnya.

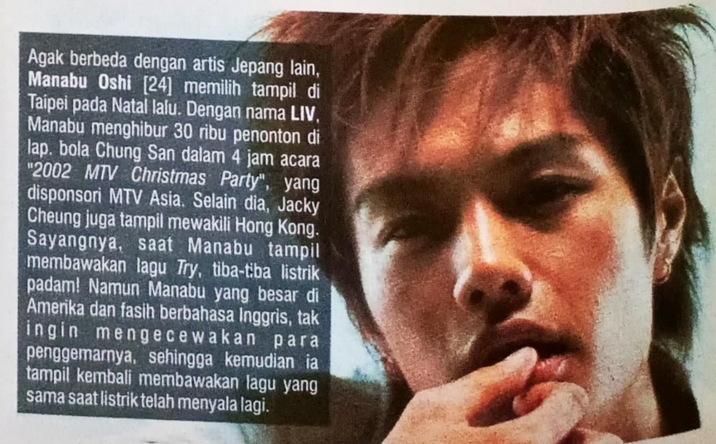




Sementara bagian dari V6, Coming Century yang terdiri dari Morita Go, Miyake Ken dan Okada Junichi, sedang sibuki mempersiapkan diri sungguh-sungguh untuk debut film layar lebar mereka dalam *Cosmic Rescue~The Moonlight Generation*, tersiar gosip bahwa **Morita Go** sedang terlibat asmara dengan **Ueto Aya** [17]! Namun Aya segera menampik gosip ini, dan menyatakan dirinya hanya menganggap Morita sebagai figur kakak. Mereka pertama kali bertemu saat bermain dalam dorama *Yome Wa Mitsuboshi*, pada 2001 lalu.



Sementara itu, **Tomoya Nagase** [24] sendiri cukup sibuk dengan karirnya sebagai penyanyi [dalam TOKIO] dan aktor. Ia baru saja menerima penghargaan *New Artist Award* dalam *"15th Annual Nikkansports Movie Award"*, lewat debut film layar lebarnya, ***Soeul***, yang bakal mulai dirilis Feb 2003. Karena dalam film ini terdapat banyak penggunaan bahan peledak, maka pengambilan gambar dilakukan di Korea. Untuk membuktikan dedikasinya, Tomoya melakukan sendiri semua adegan laga yang cukup beresiko pada film ini. Bersama penghargaan itu, ia juga menerima uang sejumlah 1 juta yen.



Agak berbeda dengan artis Jepang lain, **Manabu Oshi** [24] memilih tampil di Taipei pada Natal lalu. Dengan nama **LIV**, Manabu menghibur 30 ribu penonton di lap. bola Chung San dalam 4 jam acara *"2002 MTV Christmas Party"*, yang disponsori MTV Asia. Selain dia, Jacky Cheung juga tampil mewakili Hong Kong. Sayangnya, saat Manabu tampil membawakan lagu *Try*, tiba-tiba listrik padam! Namun Manabu yang besar di Amerika dan fasih berbahasa Inggris, tak ingin mengecewakan para penggemarnya, sehingga kemudian ia tampil kembali membawakan lagu yang sama saat listrik telah menyala lagi.



SING WITH ME

Hemisphere
[OP RahXephon]

Performed by **Sakamoto Maaya**

sore demo ittai kono boku ni nani ga dekiru tte iun da
kyuukutsu na hakoniwa no genjitsu o kaeru tame ni
nani ga dekiru no
Kau berkata, apa yang bisa dilakukan olehku
Apa yang bisa kulakukan untuk mengubah kebenaran dari taman miniatur yang sempit ini

jinsei no hanbun mo boku wa mada ikitenai
sakaratte dakiatte
muishiki ni kizamarete yuku keiken no tatoo
Aku bahkan belum menjalani setengah dari hidupku
Saling menentang, saling berpelukan
Pengalaman itu seolah menjadi tatoo yang terukir tanpa sepengetahuanku

gakeppuchi ni tatasareta toki
kunan mo boku no ude o tsukami
jibun jishin no arika ga hajimete mietan da
motto hiroi fiirudo e motto fukai ookina doko ka e
yosou mo tsukanai sekai e mukatte yuku dake
Saat dihadapkan pada ujung tebing
Barulah aku mengerti apa yang disebut penderitaan
Pertama kali melihat diriku sendiri
Aku hanya bisa pergi ke field yang lebih luas, yang lebih besar, entah di mana
Ke dunia yang tak bisa diduga sama sekali

oshiete "tsuyosa" no teigi
jibun tsuranuku koto kana
soretomo jibun sae sutete made mamorubeki mono
mamoru koto desu ka
Tolong beritahu aku arti dari 'kekuatan'
Apakah itu berarti suatu hal yang harus bisa kulalui seorang diri?
Ataukah itu berarti melindungi sesuatu yang harus kulindungi sekalipun aku harus membuang diriku sendiri?

Savanna no gazeru ga tsuchikemuri o ageru
kazennaka aitsura wa shinu made
tachitsuzukenakereba ikenai no sa
Gazelle di savana berlari mengepulkan debu
Mereka harus terus bertahan hidup sampai mati di dalam angin

Hito wa arukitsuzukete yuku
tada ikite yuku tame ni
fukanzen na deeta o nurikaenagara susumu
hajimari no kouya o hitori mou arukidashiteru rashii
boku wa hai ni naru made boku de aritsuzuketai
Orang terus berjalan
Hanya demi hidup
Berjalan maju sambil terus mengubah data yang tidak sempurna
Aku sepertinya sudah bisa menjalani padang liar permulaan ini seorang diri
Aku ingin menjadi diriku seutuhnya sampai menjadi debu

tooi mukashi doko kara kita no
tooi mirai ni doko e yuku no
shiranai mama nagedasare kizuku mae ni toki wa owaru no
hajimari no kouya o hitori mou arukidashiteru rashii
boku wa hai ni naru made boku de aritsuzuketai
Dari manakah gerangan datangnya masa lalu yang jauh
Pergi ke manakah gerangan masa depan yang jauh
Aku terhanyut tanpa mengetahuinya, dan waktu berakhir sebelum aku meyadarinya
Aku sepertinya sudah bisa menjalani padang liar permulaan ini seorang diri
Aku ingin menjadi diriku seutuhnya sampai menjadi debu

gakeppuchi ni tatasareta toki
kunan mo boku no ude o tsukami
jibun jishin no arika ga hajimete mietan da
motto hiroi firudo e motto fukai ookina doko ka e
yosou mo tsukanai sekai e mukatte yuku dake
Saat dihadapkan pada ujung tebing
Barulah aku mengerti apa yang disebut penderitaan

Driving Myself
[OP Tennis No Oojisama]

Performed by **Hiro X**

hikari ni hajikeru mugen no sora no aosa
doko made mo ima tonde yukeru you na ki ga shita
jibun no yowasa sukuidaseru no wa kitto
namida dewanaku genjitsu o uchiyaburu ketsui
Saat ini aku merasa bisa terbang sampai kemanapun,
Di bawah langit biru yang dihiasi cahaya yang terbentang tanpa batas
Yang akan menyelamatkan kelemahanku
Pasti bukanlah air mata, melainkan tekad yang bahkan bisa mengalahkan kenyataan

machikogarete kogoeta mirai ga
me o samasu toki We can do anything with a brave heart
takanaru voice of the dream
Masa depan yang telah menanti-nanti membeku
Saat terbangun, Suara dari mimpi telah terdengar jelas

yume wa hageshisa o mashite umarekuru
azayaka na yoake no mukou Don't be afraid of change
donna ashita mo sagashite yuku chikara o kono mune ni kanjite itai
omoi no mama ni driving myself
Mimpi terlahir bukan tanpa kesulitan
Jangan takut terhadap perubahan yang ada di seberang fajar yang cerah
Aku ingin merasakan kekuatan yang mencari hari esok yang bagaimanapun juga di hati ini
Agar bisa mendorong diriku sendiri sesuai keinginanku

aimai ni tsuzuku kawaita hibi no shita de
hakanaku risou korogashite wa nani ka o matteta
Ada sesuatu yang tak terbatas dan kita cita-citakan menunggu di bawah hari-hari kering dan penuh ketidakpastian

iroasete mo katachi kowarete mo
shinjita mono wa You can get everything if you want
kesenai my own way
Kepercayaan tak akan hilang walaupun warnanya luntur atau bentuknya hancur
You can get everything if you want my own way

toki wa kurayami o saite nagaredasu
tenohira ni ikizuita star light Don't be afraid of trying
donna ashita mo erande yuku tsuyosa o kono mune ni kakagete yukou
mezashita basho e going to fly
Waktu mengalir membelah kegelapan
Cahaya bintang seolah berbisik di telapak tanganku
Don't be afraid of trying
Jalanilah masa depan pilihanmu dengan keberanian dalam hati
Terbanglah ke tempat tujuanmu

ano hi mebaeta kegarenaki akogare
massugu ni tokihanate! me o sorasazuni
donna ashita mo sagashite yuku chikara o kono mune ni kanjite itai
omoi no mama ni driving myself
Lepaskan kerinduan tanpa noda yang berkambang hari itu
Jangan palingkan matamu
Aku ingin merasakan kekuatan untuk mencari hari esok yang seperti apapun juga dalam hati ini
Sesuai keinginanku

Wake up! To make your brand new start
Look up at the sign into the blue
Turning all of your pain to joy Let's tough!

Pertama kali melihat diriku sendiri
Aku hanya bisa pergi ke field yang lebih luas, yang lebih besar, entah di mana
Ke dunia yang tak bisa diduga sama sekali

boku wa boku no koto ga shiritai
Aku ingin tahu tentang diriku

Translated by Noir Ciel

BARTER-AN

Bagi yang ingin ikut dalam rubrik barter-An ini, silakan email ke barteryuk@yahoo.com. Kami lebih mengutamakan barter, bukan jual.

Namaku **Dhini**, aku lagi butuh CD Audio *RUROUNI KHENSHIN* sama manga *LADY* no.12 [Yoko Hanabusa] bakal aku tuker sama manga *CCS* 1-12, *Dunia Mimpi* 1-10, *Harlem Beat* 7-9, dan serial cantik yg mana aja, soalnya aku punya serial cantik banyak jadi tinggal pilih. Kirim aja e-mail ke **dhiniart@yahoo.com** atau telepon ke [021]8192085. Terima kasih yah.

Aku mau nyari: *Animonster* vol 6, 12; *MKR* 1 vol 2, *MKR* 2 semua; *Time Limit* 7; *Super Girl* 2; *Trouble Chocholate* [cd 6 dan 10] Tora Home; *Virtual Figter* [Tamat] Kidscreen; *B'T X* cd 10 [Japanese]; *B'T X Neo* poster [semuanya baik chibi, asli dll]; ressin kit dari seluruh tokoh B'T X [termasuk B'T] made in mana aja!
Barterannya kamu sertakan langsung di surat atau email krn daftarnya terlalu banyak! cd barter cd, poster
barter poster dst! **Hokuto_afianto@Yahoo.com Bayu Kristanti**; Jl Kh Agus Salim, Perum Danita Bekasi Jaya Blok c7 no 6, Bekasi 17112.

Komik yang lagi gua butuhin: *Fushigi Yuugi* [2-5], *Miriam* [1-6], *Setinggi Langit Dan Bintang* [1-4], *Alice* [1-5], *7200 detik* [2]. Koleksi yang mau gue lepas: *Woman's Miracle*, *Fostine* [1-2], *Hearty Dunk* [1], *Detektif Conan* [30-32], *Princess* [9-10] dan masih banyak lagi. Bagi yang berminat hubungi atau SMS:Ê**Bernadet** [08128304918] atau **Evlin** [0818953887]. Alamat: Jln. Taman Ratu blok EE1 no.9.

Gua **Martin**, mau nukarin komik, tentu saja baik English dan Indonesia... Mau tukarin komik gua: *X Original English Edition* vol 1 dengan *GTO* volume >4; *Video Girl Ai* English Edition vol 1 dengan *Salad Days*; *Detektif Conan* vol lama dengan *Detektif Conan* vol baru. Kalo minat tukarin dengan komik saya yang original english, SMS ke saya 0877705139 atau email **sagitarius1986@yahoo.com.**

Gue punya manga original Yasha [Yoshida Akimi] volume 9-10 & *Daa! Daa! Daa!/ UFO Baby* [Mika Kawamura] volume 1 yg ingin gue tukar dgn manga original lainnya.Soal barternya, silahkan email ke **Dhieta, salvanos@animindo.net** dan **subaru@ex-dream.net**.

Aku lagi nyari Animons no: 10,13,24,26,35,36. Bagi yang merelakan mau aku tukar dgn gantungan kunci anime. **Bondhan Ranggajati**. Jl. Slamet Riyadi No.25, Kartasura telp:[0271]780598 email: **niyo_slash@plasa.com**

Ada ngga yg punya *Miriam* 1-6 yg masih bagus lengkap dengan sampulnya dan komik *Si Wajah Misterius* 1 ama *MKR 2* [vol 2]. Kalau ada semua, daku rela melepas [*the one and only*] artbook YAMI NO MATSUEI!! yg masih bagus dan licin! Tolong YG BENER2 SERIUS PUNYA SEMUANYA hubungi aku di **lady_osanai@boleh.com**. **Eka Rahma**. Jl. Rajai No. 25, Ulujami, Jak-Sel. Telp: [021]73880038.

Saya punya beberapa koleksi *action figure* [patung] dari bahan resin, bagi yang punya figure resin lain karakter apa aja boleh nihÊbarteran. Punya saya: Dragonball dan Dragonball-z. **Rest [hospin@cbn.net.id]**

Kalo ada yg mo barter manga Hellsing atau barang yg berhubungan ama Hellsing, kabarin gue ya. **Andante Trizki Nararya [black_shin_getter_01@yahoo.com]** Jl. Bhaskara Selatan E 12 Surabaya. Telp : 031-59222095.

Hai, aku mo ngajak barteran nih. Yang mo dilepas *Kariage Kun* [7,14,15, 19,21,27,28,30], *Sailor Moon* [1-9,11,13,17,18], *Detektif Conan Special* [1-3], *Mari-Chan* 5, *Legenda Naga* [21,22] dan masih banyak lagi. Yang aku cari *Miriam* [1-6], *Romantic Dreams*, *Shoot In Memory* [1-5], Animonster 12 atau buku-buku lain sebutin aja. **Syndi Nurmawati [syndi_n@hotmail.com]** Jl. Pelangi no 11-Kopo Elok, Bandung 40227. Telp: [022]5407739/08156016932

Aku lagi butuh banget komik *Miriam* 1-6 karya Kyoko Hikawa nih. Aku akan barter dengan komik apapun. Tinggal sebutkan aja syarat barternya akan aku usahakan. **Jennifer Muliadi, jennifer_muliadi@go.com**, Jln. Raden Saleh [d/h Karang Mulya], Perum. Metro Permata blok E2/ 19, Ciledug. Tangerang 15157. Telepon : 5809232-7301590HP: 0817896668.

Aku lagi nyari komik Fushigi yuugi no. 1,2,6,9,10,11,12. Kalo mo barteran kasih tau aja apa persyaratannya ama aku! Thanks. **Epi Vicky [epi_f1@yahoo.com].**

Gue lagi nyari *Aqua Age* 1&2, *Saint Tail* 2&3, *Family* 4,5,10&11, *RK* 18,19,20 &21. Entar gue barter sama *Dia* 1-2, *KimunKamui* 1-4, *GoldFish* 1-5, *Princess Army* 1-6, *My Dream* 1, *Natane* 3,4,5&8, dll. Kalo minat hubungin **Amel** di 021-7520148, email **Vems_depok@yahoo.com** atau SMS aja di 0811845058.

Moshi-moshi, aku sedang mencari manga karya CLAMP seperti *SI WAJAH MISTERIUS* [1,2] dan Animonster no.12. Akan kutukar dengan *D. CONAN, D.KINDAICHI, KUNGFU BOY, SYLPHID, SAILORMOON*, dll. Mau barter atau dijual boleh. Yang mau beli bukuku juga boleh. Hubungi aku di **oyumi_oux2yahoo.com [Dewis]**

Saya punya komik *Harlem Beat* [1-29], *Save My Earth* [2-21], *Cardcaptor Sakura* [1-12], *Angin Musim Gugur, Pastel Mood, Golden Book*, and masih banyak lagi serial cantik/misteri yg lain yg mo saya barter dengan *Swan* 21, *Save My Earth* 1. Yg berminat hubungi **Lianita Anggraini scratch_syu7@yahoo.com** atau 08125897723

Hai Animonster, saya lagi pengen & butuh banget CD *Dir en Grey Gauze* sama *Macabre* dan vcd concertnya. Bakal gua barter sama *Laruku* [Grand Cross tour, Chronicle 1&2, Piece of Reincarnation], *GLAY* [Arena tour 97,Expo 99,Video 3&4,Dome Tour 99], *X Japan Clips*,dan vcd anime. Bagi yang berminat serius hubungi **YUDHA** di **y_hisashi2000@yahoo.com**

HAMAYA & OMAMORI

Japanese Lucky Charms

Setiap tahun baru, warga Jepang berduyun-duyun pergi ke kuil untuk berdoa dan memohon berkat di tahun yang baru. Tak lupa mereka membeli jimat pembawa keberuntungan sebelum pulang. Jimat tersebut dipercaya dapat membawa keberuntungan serta menjadi pengusir nasib buruk, penyakit, dan malapetaka. Berakar dari kepercayaan Shinto dan adat istiadat Jepang kuno, sampai sekarang orang Jepang masih suka membeli jimat. Jimat yang paling populer di Jepang adalah *hamaya* dan *omamori*, yang sangat banyak dibeli orang pada masa tahun baru.

Hamaya

Jimat ini cukup unik karena berupa anak panah yang terbuat dari kayu atau bambu. Tentu saja, anak panah ini tidak digunakan untuk memanah sungguhan. *Hamaya* secara harfiah berarti anak panah pengusir setan atau roh jahat. Berdasarkan adat istiadat kuno Jepang, pada tahun baru pertama bagi seorang anak laki-laki, diberikan *hamayumi* yaitu sebuah busur [*yumi*] dan anak panah [*ya*] untuk membawa keberuntungan pada anak itu di masa depannya. Konon tradisi tersebut bermula ketika ada seorang anak laki-laki yang meramalkan masa depan dengan cara memanah ke sebuah papan sasaran. Kemudian *hamaya* menjadi salah satu jimat penolak bala yang dijual di kuil-kuil ketika tahun baru. Anak panah ini sudah diberi doa oleh pendeta kuil yang ditulis pada semacam kartu yang diikatkan ke anak panah tersebut. Di kuil Tsuruoka Hachimangu di kota Kamakura, perfektur Kanagawa, yang selalu ramai oleh orang yang melakukan *hatsumode* atau kunjungan ke kuil di hari pertama di tahun yang baru; kurang lebih terjual 300.000 buah *hamaya* hari itu saja. Bahkan beberapa kuil memberikan *hamaya* secara cuma-cuma kepada pengunjung.







Omamori

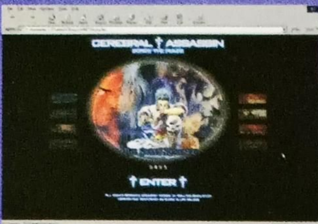
Salah satu jimat yang paling digemari di Jepang adalah *omamori*. *Omamori* mempunyai arti harfiah "melindungi" atau "pelindung" [dari kata '*mamoru*']. Jimat ini bisa berupa secarik kertas, logam atau sepotong papan kayu kecil yang bertuliskan nama dewa pelindung tertentu bahkan beserta lukisan dewa tersebut. Ada juga *omamori* yang bertulis doa khusus dan nama kuil yang memberi doa tersebut. *Omamori* yang berbentuk papan kayu biasanya ditaruh di tempat khusus di dalam rumah atau tempat kerja pemiliknya sebagai pembawa keberuntungan dan penolak bala. Sedangkan *omamori* yang berupa kertas dapat mudah dibawa-bawa ke mana pun pemiliknya pergi. Ada pula *omamori* yang digulung menjadi kecil dan dimasukkan ke tabung kecil yang terbuat dari bambu dan dikenakan sebagai liontin kalung. Sekarang *omamori* lebih sering dilipat dan dimasukkan ke dalam kantung kecil yang disebut *omamori bukuro*. Kantung kecil yang terbuat dari kain beraneka warna dan diberi hiasan serta sulaman itu tampak apik dan mudah dibawa-bawa. Banyak kaum muda yang membeli *omamori* hanya karena kantungnya yang lucu, kadang diberi sulaman gambar binatang seperti kucing, anjing atau burung.

Di zaman modern ini *omamori* digunakan untuk berbagai maksud. Kadang *omamori* diberikan kepada kerabat atau kenalan yang sedang sakit agar cepat sembuh atau agar anak-anak selalu sehat. Remaja Jepang seringkali membeli *omamori* supaya bisa lulus ujian sekolah yang berat. Bahkan konon ada murid di Jepang yang membawa sepuluh *omamori* pada saat ujian agar bisa lulus! *Omamori* juga manis sebagai hadiah untuk orang yang disukai, mendoakan kesehatan dan keberuntungan baginya. Banyak pengendara mobil menggantungkan *omamori* di mobil mereka agar perjalanan mereka terlindungi. Sementara wisatawan yang berkunjung ke kuil membeli *omamori* lebih sebagai cinderamata khas Jepang daripada jimat pembawa keberuntungan.

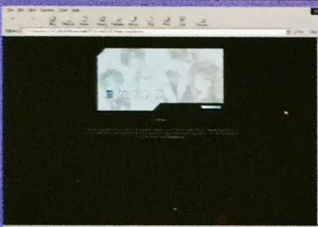
Pada dasarnya semua jimat ini hanya dimaksudkan sebagai pelindung bagi pemilik atau pembawanya. Orang Jepang yang percaya pada *kami*, mempunyai dewa-dewa pelindung yang cukup banyak sehingga jimat dipercaya membawa berkah dari dewa-dewa pelindung tersebut. Jimat seperti *hamaya* dan *omamori* hanya berlaku selama satu tahun. Pada waktu datang ke kuil di tahun baru untuk beribadah dan membeli jimat baru, orang membawa jimat mereka yang lama dan diberikan kepada penjaga kuil. Setelah dikumpulkan, jimat-jimat lama tersebut dibakar sebagai lambang pembersihan nasib buruk di tahun yang lalu.

KLIK MONSTER

Ada info website anime keren dari **Tasha Almira** dan **Lyska** nich. Met browsing!



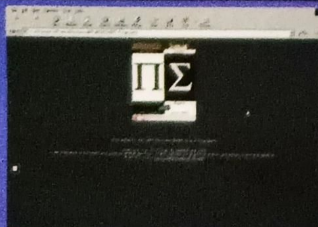
www.hisoka.8m.com
Website keren yang penuh info dari anime-anime shounen: *Hunter x Hunter*, *Hellsing*, *Yu Yu Hakusho*, *Dragon Ball*, *Slam Dunk* dan *Devil May Cry*. Selian itu kamu juga bisa nge-*download winamp skin* dan anime *wallpaper*.



www.yuuwatase.org
Site yang ngebahas karya-karya Yuu Watase seperti *Imadoki*, *Fushigi Yuugi*, *Shishunki Miman Okotowari*, *Alice19th*, dll.



http://bishounen.org/clover/index.html
Buat yang suka manga *Clover*-nya Clamp, kamu bisa nemuin manga *summary*, *character profile* dan *image gallery* di sini. Ada juga *downloadable items* seperti *desktop themes* Clover, *icons* dan *winamp skin*.



http://www.geocities.com/argsomaps/
Site ini tentang anime *Argento Soma* dengan *image gallery* yang lumayan lengkap.



The Story of One Century

Jika kalian belum pernah merasa diberkati dengan keberadaan seorang *soulmate* yang selama ini selalu setia mendampingi kalian, mungkin sangat bijaksana jika kalian mengambil waktu untuk menonton *dorama* yang memiliki 3 alur cerita yang saling berkait ini. Meski 'miskin' dalam jumlah pemain, namun sangat 'kaya' dalam permainan acting yang memikat. Hal ini tak mengherankan, karena bintangnya adalah seorang aktris yang sangat luar biasa, yang mampu menebar pesona dan memerangkap perhatian para penonton lewat aktingnya yang prima, Matsushima Nanako.

ONLY LOVE

Bagian ke-3 dari *dorama* 'singkat' ini mengungkap kisah **Yokoyama Chiyo** [Matsushima Nanako], seorang gadis berusia 24 tahun yang sedang berada di Yamagata untuk memperingati 3 tahun meninggalnya sang nenek tercinta. Sejak kecil Chiyo memang dibesarkan oleh neneknya, karena ibu kandungnya telah meninggalkan ia dan ayahnya, yang tak lama kemudian meninggal karena ditinggal isterinya.

Dalam benak Chiyo saat itu, sebenarnya sedang berkecamuk satu pergumulan untuk mengatasi masalah besar yang sedang ia hadapi. Dari hasil pemeriksaan medis, ia dinyatakan positif hamil! Masalahnya, pria yang menjalin hubungan dengan dirinya telah memiliki keluarga sendiri.

Untuk sementara Chiyo berusaha melupakan masalah ini, dengan menyibukkan diri dalam pekerjaannya sebagai seorang editor majalah. Saat dalam perjalanan kembali ke kantornya itulah, Chiyo melewati sebuah jembatan -- tempat dimana ia menarik perhatian seorang pria. Pria yang berjalan dengan menyeret salah satu kakinya ini, **Yashiro Shinji** [Watabe Atsuro], kemudian merasa penasaran dan berusaha mengikutinya sepanjang jalan menuju stasiun kereta api. Bahkan ia kemudian menaiki kereta yang sama, duduk pada gerbong yang sama, hanya terpisah beberapa kursi dari Chiyo.

Chiyo baru merasa diikuti oleh seseorang, saat ia keluar dari stasiun tujuannya dan berjalan menuju stasiun Tokyo. Karena itulah ia kemudian menegur Shinji, bahkan mengancamnya akan melaporkan pada polisi jika Shinji tetap mengikutinya. Shinji mengaku tak berniat menyakiti Chiyo, hanya saja ia merasa 'sangat kenal' dengan wajah Chiyo. Saat berniat mengusir Shinji, Chiyo kemudian mendapat ide 'gila', dan langsung menawari Shinji untuk suatu 'pekerjaan' yang bisa memberinya uang banyak secara mudah!

Ternyata Chiyo berniat 'meminjam' nama Shinji sebagai nama ayah dari calon bayinya, untuk mengisi form permohonan aborsi! Uniknya, Shinji malah mendesak Chiyo untuk mengurungkan niatnya dan mencari ayah sesungguhnya dari calon bayi itu. Saat Chiyo berkeras dan kemudian mengatakan akan mencari orang lain, Shinji malah berlutut di depannya sambil memohonnya memikirkan kembali keputusannya...

Keduanya kemudian berpisah, dan menjalani hidupnya masing-masing. Chiyo dengan kesibukannya di kantor penerbitan majalah. Saking sibuknya, ia menjalani rutinitas yang melelahkan, yang membentuk pikirannya menjadi seorang tipikal wanita modern. Karena itu, ia tak tertarik saat salah seorang stafnya mengajukan ide tulisan artikel tentang "gaya hidup wanita abad 20", yang toh dianggapnya hanya bakal mengungkap tentang barang-barang bermerk, cemilan enak, dan trend busana terbaru.

Sementara Shinji sendiri harus menghadap pengacaranya di biro hukum, yang segera memberi selamat atas pembebasan dirinya yang lebih dini dari rencana masa tahanan yang harus ia jalani. Shinji memang baru saja dibebaskan dari tahanan, dan sekarang berniat menata kembali kepingan hidupnya. Ia berniat memulai semuanya dengan benar. Mencari pekerjaan dan menjalani hidup yang bersih. Ia sadar bahwa sekarang ia benar-benar sendiri, karena ayahnya sudah 'mengusirnya' dari nama keluarga mereka, bahkan Shinji mendapatkan kiriman dari rumah, berupa sebuah kotak dus berisi berbagai barang pribadinya. Di dalamnya terdapat barang-barang yang menggambarkan masa lalu Shinji sebagai seorang petinju... dan sebuah lukisan potret seorang wanita yang sangat mirip dengan wajah Chiyo!

Karena itulah Shinji kemudian memutuskan dating ke apartemen Chiyo, sekedar untuk memberikan lukisan itu. Tepat saat itu Chiyo sedang kebingungan. Ia baru saja mendapat telepon dari ibu kandungnya, yang selama 20 tahun tak pernah mencarinya. Mendadak sang ibu yang berada di Amerika Serikat, menyatakan ingin bertemu dengan Chiyo dan suaminya [pada ibunya, Chiyo mengaku telah menikah]. Sekarang Chiyo terpaksa harus mendapatkan seorang 'suami' dalam waktu singkat, sebelum kedatangan ibunya. Saat kedatangan Shinji, Chiyo langsung menawarinya untuk berperan sebagai suaminya. Kebetulan Shinji sangat 'biasa', cacat dan pengangguran pula! Chiyo memang sengaja ingin menampilkan seorang 'suami' yang sangat minus pada ibunya, sebagai wujud pemberontakan dan balas dendam karena telah meninggalkannya saat ia kecil...

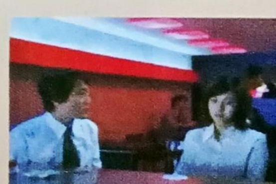
Sayangnya, pada hari yang ditentukan, sang ibu menyatakan tak jadi dating karena sakit, dan meminta mereka berdua mengunjunginya di Los Olivos, Amerika Serikat. Chiyo sangat kecewa dan merasa ditinggalkan untuk ke-2 kalinya. Mulanya ia menolak ajakan Shinji untuk menemui sang ibu, namun perkataan Shinji merubah pikirannya. "Saya rasa sebaiknya kamu pergi menemui Ibumu dan mengatakan semua perasaanmu secara langsung..."

Maka mereka berdua melakukan perjalanan ke Amerika Serikat. Selama dalam perjalanan inilah Chiyo makin mengenal 'suami'nya ini, tentang masa lalunya yang getir, dan apa yang menjadi impian pria sederhana ini. Bahkan pada akhirnya ia mulai menyadari bahwa keberadaan Shinji selama waktu yang singkat ini, dalam periode tersulit dimana ia harus 'bertemu langsung' dengan ibunya, telah memberinya suatu ketenangan, dan merubah pandangannya tentang peran seorang wanita dalam kehidupan ini...

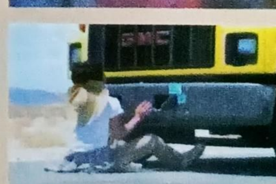
Meski ini merupakan bagian yang bisa ditonton terpisah, namun terasa lebih lengkap jika kalian lebih dulu menonton 2 bagian lain dari kisah *The Story of One Century* ini, ***Ai to Nikushimi no Arashi*** [*The Tempest of Love and Hate*] serta ***Ai wa Kanashimi wo Koete*** [*Love Surpasses Sorrow*], yang mengisahkan generasi terdahulu keluarga Chiyo. Mulai dari Togura Aya yang hidup pada tahun 1920, lalu puterinya, Yokoyama Junko yang hidup pada masa sulit tahun 1949, saat Jepang baru saja mengalami kekalahan total dalam PD II. Ketiga karakter wanita utama yang ada pada kisah ini, semuanya diperankan oleh Matsushima Nanako, yang ternyata mampu tampil sebagai 3 karakter berbeda, dengan penghayatan terhadap *setting* kisahnya, sehingga menghidupkan kisah drama menyentuh [yang kadang disalut oleh beberapa adegan komedi] menjadi suatu tontonan yang menggelitik perasaan terdalam kita, terutama jika kamu seorang wanita...

"Sou, watashi tachi wa kesshite hitori ja nai" *[... yes, we are never on our own]*









> *"The story which five of us have created together is finished. But what would happen next for the actors is still unforeseeable."*
> *~ Ryuichi Kawamura*

RYUICHI

DOKO ni iku, Ryu-san?

Ketika Luna Sea menyatakan mundur dari dunia J-Rock pada akhir tahun 2000, ribuan *Slave* berkumpul memenuhi Tokyo Dome sambil melemparkan bunga dan membuat spanduk berisi salam perpisahan. Konser terakhir ini menjadi momen yang paling mengharukan bagi para fans, karena pada saat itulah untuk terakhir kalinya mereka menyaksikan 5 personil Luna Sea tampil bersama. Konon, penyebab *disband* ini adalah kesepakatan masing-masing personil untuk merealisasikan impian solo karir mereka. Tudingan pun mulai menyudutkan sang vokalis andalan, **Ryuichi**. Ryu dikenal sebagai personil Luna Sea yang paling produktif dalam proyek solonya. Dan semenjak ia berkarir sendiri pada tahun 1997, kualitas vokal Ryu berubah menjadi lebih nge-*pop*, yang membuat para *Slave* merasa kecewa karena saat mendengarkan lagu Luna Sea yang baru, terkesan kurang *gloomy*.

Walaupun demikian toh Ryuichi tidak kehilangan fans setianya, dan ia yakin rekan-rekannya yang lain juga bakal sukses. Kini, nama Ryuichi tidak hanya beredar di kalangan pencinta J-Rock saja. Cowok yang sangat filosofis dalam menulis lagu ini, bisa dibilang telah berhasil melepas belasan album dan single yang cukup meyakinkan [bahkan sukses melepas best albumnya!]. Kini, mari kita lihat sosok Ryu yang lain. Bukan sebagai *J-Rocker*, tapi seorang *soloist* dan *J-Star*.....

Lahir prematur dengan berat 1,8 kg pada 20 Mei 1970 di Machida, Kanagawa -- putra tunggal keluarga Takano ini tumbuh menjadi seorang anak yang rapuh. Dari kecil, Ryu mengidap penyakit *tonsillitis*, *bronchitis*, dan *phobia* terhadap air. Ia selalu merasa takut untuk mandi ataupun mencuci mukanya! Sejak duduk di bangku TK, Ryu adalah murid yang bermasalah. Namun di hati kecilnya, Ryu sebenarnya punya cita-cita ingin masuk ke Universitas Tokyo dan menjadi seorang guru. Ia selalu meluangkan waktunya pergi ke perpustakaan atau studio musik untuk diam-diam belajar piano. Namun cita-cita tersebut tidak kesampaian karena semakin dewasa ia tumbuh menjadi anak yang *brutal* dan sering terlibat perkelahian, hingga akhirnya ia terpaksa *drop-out* dari sekolahnya.

Di lain hal, Ryu juga mendapat tekanan mental yang cukup pahit, yaitu harus menerima kenyataan kehidupan keluarganya yang kurang harmonis. Sang ibu memutuskan untuk bercerai dan menikah lagi. Karena itulah Ryuichi yang *down*, jadi semakin brutal dan sering menjadi *trouble maker* bagi lingkungan sekitarnya. Ia mulai memiliki kebiasaan buruk, senang menggores mobil miliki tetangganya, 'tukang berantem', dan mulai jadi peminum.

Setelah sang ibu menikah lagi, Ryu perlahan-lahan mengalami perubahan yang berarti dalam hidupnya. Ia mulai belajar untuk memberikan rasa hormat kepada ayah tirinya, Kawamura-san, hingga akhirnya ia memutuskan mengganti nama keluarganya dari Takano menjadi Kawamura. Di waktu yang sama, Ryu mulai sadar akan kelemahannya dan mencoba untuk melawan semua itu dengan membuka lembaran baru dalam hidupnya. Ryu yang semula *phobia* terhadap air, secara berkala ia mulai mencoba untuk pergi ke pantai. Hasilnya, Ryu jadi tergila-gila pada *surfing* dan berbagai macam olah raga yang berhubungan dengan air! ^ ^

Ryuichi memulai pentas perdananya setelah bergabung dengan band Slaughter. Dalam band ini, ia memakai *nickname* Rayla, karakter yang *dark* dan *rebellious*. Karena bergabung dengan band J-Rock inilah Ryu mulai mencoba untuk memanjangkan rambutnya dan meninggalkan dunia *surfing*, karena menurutnya, olah raga tersebut hanya membakar tubuhnya, membuat kulit menjadi kecoklatan, dan tampil bergaya *sporty* baginya tidak cocok dengan image *visual kei* yang ideal. Kebiasaan merokok dan minum minuman keras pun ditinggalkan -- demi menjaga kualitas suaranya.

Sekitar tahun 1989, Ryu meninggalkan Slaughter dan *image*nya sebagai Rayla, untuk kemudian bergabung dengan Lunacy bersama Sugizo, Inoran, J, and Shinya. Lunacy merilis sejumlah *demo tracks* hingga akhirnya berhasil meluncurkan album perdana di bawah label, Ecstasy Records. Mereka berlima kemudian merubah nama bandnya menjadi Luna Sea, dan mulai mengadakan pertunjukan kecil, seperti di Machida Playhouse dan mencetak sejarah dalam dunia J-Rock seperti X-Japan. Dia juga dipengaruhi oleh Sugizo karena ia mulai tertarik pada *boxing* dan suka memamerkan gerakan tinjunya di atas panggung. Luna Sea telah sukses! Dengan pemasukan finansial yang ada, Ryuichi kini mampu merubah hidupnya dari yang pas-pasan menjadi hidup mewah. Ia mampu membeli berbagai macam Ferrari model terbaru ataupun berlibur ke Hawaii, Guam, dan Hong Kong. Akhir tahun 1996, perbedaan mulai nampak mencolok, terutama dalam hal kreativitas. Akhirnya pada 1997, munculah ultimatum bahwa Luna Sea bebar sementara selama setahun demi mengkonsentrasikan diri pada solo karir masing-masing. Dan bergabung kembali pada tahun 1998 hingga 2000.

Pada saat bersolo karir itulah Ryu meninggalkan *image*nya yang gelap sebagai seorang *J-Rocker*. Ia beralih ke dunia J-Pop dengan menciptakan *image* yang lebih sederhana. Jika ada diantara kalian yang heran mengapa Ryu lebih senang tampil dengan baju-baju berlengan panjang, itu dikarenakan ia ingin menutupi *tattoo* di lengannya! Cowok yang tidak suka memakai cat rambut ini mengaku saat bersama Luna Sea, ia sering men-*tattoo* tubuhnya agar terlihat lebih 'garang'. Ryu memang sering bikin *shock* para fansnya gara-gara sering merubah penampilan ^ ^; Contohnya pada saat ini memangkas habis rambut gondrongnya menjadi rambut pendek belah tengah. Atau pada saat ia didandani untuk video klip ***Julia***, ia tampil dengan gaya super aneh. Lagu ini pun dijadikan *jingle song* untuk keripik kentang O-Zack yang dia bintangi sendiri.

Selain itu, bukan rahasia lagi jika Ryuichi pernah di'cap' sebagai *playboy* ^ ^; Puluhan media cetak di Jepang berkali-kali memergokinya sedang bermesraan dengan sejumlah artis muda Jepang. Kabarnya, ia pernah *nge-date* dengan penyanyi sekaligus artis, **Yasuko Matsuyuki**. Saat hubungan mereka putus, ia mulai berkencan dengan **Yuka Hoshaku**, lulusan

RYU Facts!

- Nama: Ryuichi Kawamura
- Nama asli: Ryuichi Takano
- Lahir: Machida, Kanagawa 20 Mei 1970
- Agama: Budha
- Gol darah: O
- T/B: 172 cm/51 kg
- Warna fave: Merah
- Band fave: Beatles, U2
- Pelajaran fave: Sejarah, Matematika
- Olahraga fave: Boxing, Surfing, Golf
- Peliharaan: 2 ekor anjing [Baron dan Perori]

KAWAMURA

talent agency yang sama dengan Yasuko. Dan makin heboh ketika muncul kasus cinta segitiga antara Ryuichi-**Noriko Sakai-Shizuka Kudo**! Konon kabarnya, Ryu menyukai Noriko, namun Shizuka menyukai Ryuichi ^ ^; [Ryuichi pun diam-diam menaruh hati pada Shizuka]. Ryu pernah membuat lagu spesial untuk kedua wanita ini. ***Namidairo*** dan ***Butterfly*** untuk Noriko Sakai, dan ***Love is*** untuk Shizuka Kudo. Tapi melihat kenyataan sekarang, kedua wanita tersebut sudah menemukan *soul mate*-nya, tinggal Ryu sendiri yang masih melajang. Setelah Luna Sea bubar, muncul kabar bahwa Ryu sudah berpacaran dengan artis bernama **Yuka Ozomi** selama 4 tahun, namun hubungan mereka ini akhirnya kandas di tengah jalan karena nampaknya Ryuichi masih membutuhkan privasi yang tidak bisa diganggu gugat oleh siapapun. Selain sering putus-sambung dengan teman-teman wanitanya, Ryu juga memiliki kebiasaan yang 'mengerikan' sewaktu manggung, yaitu sering menyelipkan tangannya ke dalam baju Sugizo dan Inoran! [kadang-kadang ke J juga!!], bahkan menciumnya! Ryu merasa kurang mendapat perhatian dari para fansnya sehingga ia mencari perhatian dengan cara melakukan 'adegan' tersebut. *Duh.. belum kapok juga ya, Ryu? >_<*

Ryu memulai debutnya dalam dunia perfilman pada tahun 1997. Ia bermain dalam dorama ***Futari***, dimana ia berperan sebagai Kaminaga Tomoya, seorang petinju amatiran yang bekerja *part time* di sebuah mini market dan menjadi *net friend* dari Kitao Chizuko [diperankan oleh **Isshoku Shahide**]. Chizuko adalah seorang gadis SMU yang cerdas, diceritakan tewas akibat kecelakaan, dan arwahnya menjadi penuntun bagi adik yang paling disayanginya, Kitao Mika [**Okina Megumi**]. Mika sering dibandingkan dengan Chizuko, sampai-sampai ibunya sendiri berharap kecelakaan tersebut tidak menimpa pada Chizuko, melainkan pada Mika. Hal inilah yang membuat Mika semakin sedih, kenapa ia selalu dibandingkan dengan kakaknya yang aktif, supel, cerdas dan menjadi kebanggaan bagi yang lain. Mika pun semakin *stress* ketika teman-temannya juga tidak menyukainya, dan guru-guru pun selalu membandingkannya agar seperti Chizuko. Untungnya, Mika masih mendapat semangat dari Kaminaga dan arwah Chizuko, untuk tetap menjalani hidup dengan penuh semangat. Dorama manis ini diputar oleh TV Asahi dan terdiri sebanyak 10 episode. *Theme song*nya, ***Yume Janai*** dan ***Kimi Dake wo***, dimainkan oleh Spitz. Dalam film ini, Ryu juga beradu akting dengan aktris senior **Tanaka Yoshiko** yang pernah berperan sebagai ibunya Masaki [**Kyoko Fukada**] dalam *Kamisama Mou Sukoshi Dake*.

Ryuichi juga pernah bermain dalam film ***Narita Rikon*** [*Narita Divorce*], sebuah dorama kocak yang menceritakan tentang pasangan muda Yuuko [**Seto Asaka**] dan kekasihnya [**Kusanagi Tsuyoshi**-SMAP], yang ketika tiba di Narita *airport*. Keduanya menemukan ketidakcocokan antara satu sama lain hingga mengakibatkan perceraian. Dalam dorama ini, Ryu berperan singkat sebagai Hirao Ryuunosuke, seorang pengarang terkenal yang muncul secara tiba-tiba di episode 6, yang menarik perhatian Yuuko namun akhirnya ia 'cabut' ke Inggris.

Ryu kemudian membintangi dorama spesial yang diputar akhir 2001 lalu, ***Number One***. Bersama dengan **Yosuke Kubozuka** [yang rambutnya sudah botak!], Ryu berperan sebagai seorang penari. Ini merupakan pengalaman yang berkesan bagi Ryu, karena untuk pertama kalinya ia memainkan peran yang *extra ordinary*. Ia juga sempat membintangi ***Buraikan***, film arahan **Ito Hideyuu** yang konon diikutsertakan dalam festival film Berlin dan Cannes. Dalam film ini, Ryu berperan sebagai seorang sastrawan Jepang bernama **Saiji Futo** yang mengakhiri hidupnya dengan cara bunuh diri. Ryu mengaku bahwa ada kemiripan antara Saiji dengan dirinya. Jika kita perhatikan, Ryu sangat sering memerankan tokoh-tokoh yang merupakan seorang pengarang buku. Kenyataannya sendiri membuktikan bahwa Ryuichi memang seorang penulis buku! Hingga saat ini Ryuichi telah meluncurkan belasan buku. Salah satunya adalah ***Call For Love***, dengan cover bergambar Ryuichi dalam bentuk karikatur. Buku ini tercatat sebagai buku terlaris yang pernah ada. Dan konon kabarnya, ada seorang *manga-ka* yang terinspirasi melihat Ryuichi dan membuat komik bertemakan *samurai* dengan Ryu sebagai tokoh utamanya!

Bulan April yang lalu, Ryu juga menuntaskan syuting dorama terbarunya yang bernuansa cinta berjudul ***Kowloon de Aimasho*** [*See You in Kowloon*]. Dorama yang ditayangkan oleh TV Asahi ini mengambil lokasi syuting di Hong Kong dan Jepang. Dalam pembuatannya, Ryu memperbolehkan para fans setempat untuk menyaksikan dirinya berakting di lokasi syuting. Dengan ramah, Ryu juga meluangkan waktu senggangnya untuk memberi tanda tangan ^ ^ Bahkan ia mengaku sempat kelaparan dan minta managernya untuk membelikan kue kismis.

Film terbaru yang sedang hangat-hangatnya dibicarakan adalah ***Picaresque***. Disini, pemilik 2 Ferrari ini tampil sebagai pemeran utama bernama Osamu Dazai - *Son of Tsugaru*. Ini merupakan prestasi Ryu dalam dunia perfilman, dan para kritikus film pun mengacungkan jempol untuk aktingnya yang memukau. Film ini seakan mengangkat kisah dari Osamu Dazai sekaligus untuk mengenang beliau, novelis terkenal kelahiran Kanagi 1909 yang hidup dalam masa-masa sulit. Konon, videonya sendiri baru akan diedarkan secara resmi di Jepang pada tahun 2003 mendatang.

Berita terbaru, penggemar teh hijau ini baru saja mengadakan kampanye sosial berjudul ***Kawamura Ryuichi's Suma Beach Clean-up Campaign***, dimana ia bersama 800 orang fans yang merupakan pendengar setia FM Osaka pergi bersama ke pantai Suma di Kobe dan mengadakan 'operasi semut' bersama-sama. Wah, boleh juga nih usaha peduli lingkungannya ^_^ Walaupun ia memiliki masa lalu yang kurang menyenangkan, toh tidak ada kata terlambat baginya untuk berubah menjadi lebih baik. *Ganbatte, Ryu-san!*

Ryuichi Kawamura Official Fan Club
2-21-8 B1 Jingumae, Shibuya-ku
Tokyo 150-0001 JAPAN
Tel: 03-3475-6684 [Mon thru Fri 12am~5pm]
Official website: http://www.kawamura-fc.com/

Reviewed by ***Slasher Bird***

TENNIS NO

Ore wa motto ue ni ikuyo!
I'll aim higher!

SERVE

Slogan penuh percaya diri itu diucapkan pada sebuah anime berjudul *Tennis no Oojisama* [*Prince of Tennis*] atau yang sering disebut dengan *TeniPuri* saja. Terlepas dari judulnya yang terdengar tidak meyakinkan dan agak *jayus*, serial *Tenipuri* ternyata cukup populer di Jepang. Jumlah *doujinshi* yang sudah mencapai ratusan, bahkan ribuan judul dan berbagai macam *fandom* yang dibuat oleh para penggemarnya juga menjadi faktor yang mempopulerkan serial ini.

Ide *Tenipuri* ini lahir dari kepala seorang *mangaka* bernama **Takeshi Konomi** yang kemudian diterbitkan pertama kali dalam mingguan Shounen JUMP edisi 32 tahun 1999. Dua tahun kemudian, pada tanggal 10 Oktober 2001, tanggal yang dahulunya dikenal sebagai "Hari Olah Raga" di Jepang, anime *Tenipuri* atau yang kadang disingkat menjadi *anipuri*, disiarkan di layar kaca oleh TV Tokyo dan masih berlanjut sampai sekarang...

RETURN

Ryoma Echizen, seorang peranakan Jepang yang selama ini tinggal di Amerika, akhirnya kembali ke tanah kelahirannya setelah mengantongi 4 kali kemenangan berturut-turut di kejuaraan-kejuaraan junior tenis di negeri Paman Sam itu. Ia pun langsung mendaftarkan diri pada suatu kompetisi tenis dalam sebuah klub tenis, yang hampir semua lawannya adalah anak SMU. Walaupun ia akhirnya didiskualifikasi karena keterlambatannya dalam pertandingan pertama di tempat itu, ia sempat mengejutkan lawan dan semua orang yang ada di tempat itu dengan sikap provokatif dan kehebatannya bermain tenis, tidak terkecuali **Sakuno Ryuzaki**.

SeishunGakuen atau yang disingkat dengan **Seigaku**, adalah sekolah yang termasuk terkenal akan tenisnya. Sakuno Ryuzaki cukup terkejut sewaktu ia kemudian bertemu dengan Ryoma Echizen di sekolah itu. Kedatangan Ryoma tidak hanya menarik perhatian **Sumire Ryuzaki**, pelatih klub tenis Seigaku sejak zaman ayah Ryoma, yang sekarang sudah pensiun dari dunia tenis profesional, tetapi juga seluruh anggota



OOJISAMA

klub tenis itu sendiri. Mewarisi bakat ayahnya sebagai biang onar, Ryoma membuat kegaduhan di dalam klub tenis itu dengan 'mempermainkan' seniornya murid kelas 2. Namun, dengan itu akhirnya ia menjadi lebih diperhatikan oleh orang-orang yang menyadari bakatnya, termasuk kapten klub tenis Seigaku, **Kunimitsu Tezuka**. Ryoma pun menjadi salah satu pengecualian sebagai anak kelas satu yang dapat mengikuti pertandingan ranking intra-sekolah, salah satu ciri khas Seigaku dalam memilih anggota reguler [tim inti] mereka. Setelah menumbangkan murid kelas 2, **Kaoru Kaidoh** dengan pukulan andalan *snake*-nya dan **Inui Sadaharu**, kelas 3; ia pun mendapat karcis untuk menjadi *reguler*.

Usahanya dalam bermain tenis SMP tidak berhenti di sini, karena kemudian ia harus mengikuti pertandingan antarsekolah menengah pertama, yang diadakan mulai dari pertandingan antardistrik, pertandingan inter-propinsi, pertandingan inter-regional dan pertandingan nasional. Pertandingan resmi berbentuk pertandingan antarregu, di mana setiap regu terdiri dari *Doubles* [pemain ganda] 1 dan *Doubles* 2, dan 3 *Singles* [pemain tunggal]. Dari 5 pertandingan yang diujikan itu, tentu sebuah tim harus memenangkan 3 dari 5 *set* yang dimainkan supaya mereka dapat menang. Tentu saja dalam pertandingan-pertandingan itu, mereka berhadapan dengan berbagai tim tangguh, dan pemain-pemain dengan kepribadian dan keahlian yang berbeda-beda. Di dalam pertandingan antardistrik, mereka bertemu dengan SMP **Fudoumine** dengan kaptennya, yang berwibawa; yang berhasil membawa timnya keluar dari masalah pelecehan tenis dan senioritas di sekolah tersebut. Setelah mereka memasuki pertandingan inter-propinsi, mereka bertemu dengan tim sekolah **St. Rudolph**, di mana adik seorang pemain Seigaku bermain; dan sekolah **Yamabuki** yang salah satu pemainnya pernah melukai beberapa anggota Seigaku, termasuk Ryoma sendiri. Dalam tingkat inter-regional Kanto, mereka bertemu dengan lawan yang lebih tangguh lagi, tidak terkecuali **Hyoutei Gakuen** yang permainan individu-individunya sangat kuat.

Walaupun Konomi-sensei kurang berhasil menggambarkan wajah karakter yang benar-benar berbeda satu dengan lainnya, ia sangat sukses melahirkan gaya permainan tenis dan kepribadian-kepribadian yang unik dan berbeda satu dengan lainnya dalam gambarnya, tidak hanya dalam sekolah Seigaku itu sendiri, tetapi juga untuk pemain-pemain dari sekolah-sekolah lain.

Cerita *TeniPuri* ini tidak hanya sebatas permainan di mana orang-orang mengejar bola dan mengayunkan raket saja. Konomi-sensei cukup kreatif dalam membubuhkan humor dan kejadian-kejadian sehari-hari di luar tenis yang bisa mengistirahatkan kepala kita yang mungkin bukan penggemar olah raga tenis. Salah satu kelebihan Konomi-sensei adalah memasukkan *style-style* petenis terkenal ke dalam karakter-karakternya, akan tetapi ia juga agak melebih-lebihkan gaya-gaya itu di dalam manga dan animenya. Jadi, untuk para pemain tenis yang menonton anime/membaca manga ini, kalau kamu mencoba-coba teknik di dalam *TeniPuri* dan mendapatkan kaki-tangan kamu keseleo, raket kamu *bolong* dan sepatu kamu rusak, kesalahan tidak terletak pada pihak kami!

OMAKE

MUSIC & MERCHANDISE

Lagu *opening AniPuri* telah diganti sebanyak tiga kali, dari ***Driving Myself***, ***Future*** dan akhirnya ***Make You Free*** yang mempunyai dua versi, yaitu versi vokal pria oleh **Kimeru** dan vokal wanita oleh **Hisoca**. *Ending AniPuri* pun sudah diganti tiga kali, dari ***You Got Game?***, ***Keep Your Style***, ***Walk On*** dan sekarang menjadi ***White Line*** yang dinyanyikan oleh 4 orang reguler Seigaku yang diperoleh dari hasil *polling* kepopuleran yaitu Ryoma, Fuji, Tezuka dan Ooishi. *Single White Line* ini dipasangkan dengan lagu ***Happyx2 Day***, sebuah lagu bertemakan natal yang juga dinyanyikan oleh 4 karakter tersebut. Selain *opening* dan *ending*, juga dikeluarkan **The Best of Seigaku Players**, CD berisi *Character Image Song* masing-masing karakter yang dikeluarkan musim panas kemarin, yaitu: *I. Rising ~ Echizen Ryoma, II. Yokogao ~Tezuka Kunimitsu, III. Burning Heart ~ Takashi Kawamura, IV. You get The Power ~ Inui Sadaharu, V. Hitomi o tojite kokoro no mama boku wa kimi o omou ~ Fuji Shushuke, VI. Chain Reaction ~ Kaidoh Kaoru, VII. Piece by Piece ~ Ooishi Shuichiro, VIII. Tsubasa ni Natte ~ Kikumaru Eiji dan IX. JUMP ~ Momoshiro Takeshi*. Tentu saja masing-masing lagu dinyanyikan oleh seiyuu masing-masing dan setiap lirik dari lagu itu mencerminkan kepribadian karakter-karakternya!

Kita juga dapat bermain sebagai anggota Seigaku karena *TeniPuri* sudah dibuat menjadi *game*, dalam *console* PSX dan GBA. Untuk GBA, dikeluarkan ***Genius Boys Academy*** [yang juga bisa disingkat menjadi GBA] dan untuk PSX, dibuatlah sebuah *game* simulasi yang berjudul ***Sweat and Tears***. Selain itu, terdapat *merchandise Tenipuri* lain seperti *note book, letter set, handpone strap & bag*, *trading card* dan *shitajiki* yang bervariasi, kalender *TeniPuri* yang bergambar tokoh-tokoh Seigaku dan sekolah lainnya. Musim gugur kemarin, Shounen JUMP menyediakan hadiah kaos, handuk, tas dan berbagai pernak-pernik Seigaku lainnya.



SMASH

Ryoma Echizen



Tanggal lahir: 24 Desember
Play style: All rounder
Keahlian: *Twist Serve, Split Step, Drive B, Drive A*
Hobi: Berendam
Seiyuu: Minagawa Junko

Jenius tenis yang baru pulang dari Amerika ini masuk ke klub tenis SMP SeishunGakuen [Seigaku] dan langsung menjadi reguler walaupun ia masih kelas satu. Sebelumnya ia hanya mengejar bayangan ayahnya yang mantan pemain tenis profesional, sampai pada akhirnya ia bertanding dengan Tezuka dan memutuskan tujuan yang lebih tinggi daripada sekedar mengalahkan ayahnya. Ia bersikap sombong dan provokatif [karena dia memang tahu batas kemampuannya sampai mana], namun sebenarnya ia sangat memperhatikan orang-orang di sekitarnya. Kemampuannya dan perkembangannya dalam bermain tenis sangat hebat dan sering mengejutkan semua orang, sehingga membuat orang bertanya-tanya apakah ia sebenarnya monster ^_^"

Kunimitsu Tezuka



Tanggal lahir: 7 Oktober
Play style: All rounder
Keahlian: *Drop Shot*
Hobi: Naik gunung, camping, memancing
Seiyuu: Okiayu Ryoutarou

Kapten klub tenis ini adalah orang yang sangat dingin dan *strict*, sehingga ia tidak akan segan-segan untuk memberikan hukuman lari kepada siapa saja yang membuat onar dalam klubnya. Ia juga sangat memperhatikan Ryoma karena ia melihat bayangan dirinya sendiri dalam diri anak jenius itu. Ia pun melakukan hal yang sama kepada Ryoma seperti yang kapten sebelumnya, Yamato, lakukan kepadanya, menyuruhnya untuk menjadi penopang Seigaku. Sama seperti Ryoma, ia adalah pemain bertangan kidal. Akan tetapi, karena cedera pada lengan kirinya, ia tidak dapat terlalu sering bermain, apalagi menggunakan *Drop Shot* andalannya.

Shuuichirou Ooishi

Tanggal lahir: 30 April
Play style: Counter Puncher
Keahlian: *Moon Volley*
Hobi: Aquarium, berenang
Seiyuu: Kondou Takayuki

Wakil ketua klub tenis yang sangat memperhatikan anggota-anggota klubnya. Perhatiannya itu tidak hanya ia lakukan



dalam kehidupan sehari-hari, tapi juga di atas lapangan tenis itu sendiri. Ooishi mampu memperhatikan keadaan di lapangan dan dapat membawa permainan ke arah *flow* yang diinginkannya, karena itu pasangan *doubles*-nya, Eiji Kikumaru, dapat bermain bebas. Namun ada kalanya pecinta pelajaran ahasa Inggris ini terlalu *over-protective* dan 'terlalu mengkhawatirkan' sesuatu. Bila sudah begitu, orang yang biasanya tenang ini akan menjadi uring-uringan.

Shuusuke Fuji



Tanggal lahir: 29 Februari
Play Style: Counter Puncher
Keahlian: *TsubameGaeshi, HigumaOtoshi, HakuGei*
Hobi: Koleksi kaktus, fotografi
Seiyuu: Kaida Yuki

Dengan *Triple Counter*-nya, Fuji adalah orang ke-2 terkuat di Seigaku setelah Tezuka sendiri. Di balik mata yang selalu tertutup dan bibir yang tersenyum, siapa yang menyangka bahwa orang ini adalah orang yang disebut-sebut sebagai jenius dari Seigaku? Bahkan tidak seorangpun yang tahu sejauh mana batas kemampuan orang berselera makan aneh ini. Ia mempunyai seorang adik bernama **Yuuta Fuji** yang bersekolah di St. Rudolph. Ia sangat menyayangi adiknya dan tidak memafkan siapa saja yang melukainya... dan tidak akan segan-segan untuk melakukan cara yang kejam untuk membalasnya.

Eiji Kikumaru

Tanggal lahir: 28 November
Play Style: Serve & Volley
Keahlian: *Acrobatic Play*
Hobi: *Ngalor-ngidul* di Pet Shop, sikat gigi
Seiyuu: Hiroki Takahashi
Murid kelas





yang bertindak lebih kekanak-kanakkan dari umur yang seharusnya ini bermain sangat dinamis di lapangan tenis. Ia bersama-sama dengan Ooishi dijuluki *Golden Pair*, yang permainannya sudah sampai taraf tingkat nasional. Ia berhasil melewati 'tembok'-nya bermain egois dalam *doubles* ketika ia tidak dipasangkan dengan Ooishi seperti biasanya dan kemudian berhasil memperhatikan arah pertandingan seperti apa yang Ooishi biasanya lakukan. Mungkin karena ia adalah anak bungsu dari 5 bersaudara membuatnya menjadi manja dan sangat hiperaktif, termasuk dengan memeluk Ryoma dan memanggilnya '*Ochibi*' yang berarti 'si bocah' atau 'cebol'.

OMAKE

THROUGH KARUPIN'S EYES...



Ngaooo...
Uhh... jam berapa yah sekarang? Aku turun dari sofa, kulihat luar jendela dan langit sudah agak memerah, berarti sudah sore yah?
Seketika itu juga, terdengar suara "*tadaima*" dari depan pintu, dan Nanako menjawab dengan "*okaerinasai*" dari arah dapur. Otomatis aku berlari menuju *genkan*.
Ia menyebut namaku, "Karupin" sebelum akhirnya aku melompat ke dalam tangannya yang sudah menanti.
Hangat.
Sebenarnya aku tidak mengerti mengapa teman-temannya dahulu mengatakan dia tidak berperasaan dan tidak pernah memikirkan orang lain. Mengapa dulu mereka menanyakan apakah di kepalanya tidak ada hal lain selain tenis?
Kalau begitu, tangisan yang sore itu kulihat sebenarnya apa?
"Karupin, udah yah? Berat nih," ia mengelusku dan mencoba menurunkanku dari pelukannya. Aku memberontak. *Ngaoo*, aku terus mengeong sebelum akhirnya ia mendesah dan membawaku ke kamarnya.
"Yah, sudahlah," begitu katanya.
Bagaimanapun tidak akan kulepaskan, tempat yang paling nyaman di seluruh dunia.



OMAKE

TENNIS IN MANGA



Cerita bertemakan tenis mungkin jarang terdengar gemanya di dunia anime dan manga, padahal ada beberapa manga tentang tenis yang juga cukup populer sampai dibuat animenya. Yang paling terkenal adalah ***Ace o Nerae!*** [*Aim for the Ace!*] karya **Sumika Yamamoto** yang serialnya dimuat di Margaret Comics tahun 1972-80. Animenya diputar tahun 1973-74 dan sekuelnya ***Shin Ace o Nerae!*** tahun 1978-79, ditambah *movie*, *game* dan ova. Berlawanan dengan *Tenipuri*, tokoh-tokoh sentral dalam *Ace* adalah cewek. Hiromi Oka menjadi junior di klub tenis Nishi dan bakatnya menarik perhatian pelatih Jin Munakata. Kehebatan Hiromi membawanya tidak hanya berhadapan dengan lawan-lawan tangguh, tapi juga persaingan dengan seniornya, Reika sang *'Lady Butterfly'*. *Shoujo manga* ber-*genre sport* ini cukup menyentuh, terutama ketika Hiromi bangkit dari keputusaasaan setelah pelatihnya meninggal dunia.

Manga lain bertemakan tenis:
Smooth or Rough -- Sasaki Junko
Gin -- Takaguchi Satosumi
Smash wo Kimero! -- Shiga Kimie





Takashi Kawamura



Tanggal lahir: 18 November
Play Style: Agressive Baseliner
Keahlian: *Burning Serve*
Hobi: Monopoly, menggunakan pisau dapur [sedang latihan]
Seiyuu: Kawamoto Naru

Sehari-hari ia adalah orang yang *minder* dan tidak banyak bicara. Namun ketika ia memegang raket, ia akan menjadi seorang yang sangat agresif dan akan meneriakkan kata-kata bahasa Inggris dengan gambar api sebagai latar belakangnya ^_^. Ayahnya adalah seorang pemilik toko *shushi* dan ia adalah orang yang akan meneruskan toko itu. Seperti Ooishi, ia sangat perhatian akan teman-temannya di klub tenis. Ia adalah orang yang mendatangi **Yuki Akutsu**, ibu dari seorang pemain tenis Yamabuki, supaya anaknya tidak mengganggu klub mereka tadi. Sayang sekali, nasihatnya tidak diacuhkan.

Sadaharu Inui



Tanggal lahir: 3 Juni
Play Style: Serve & Volley
Keahlian: Data Tenis
Hobi: Memberi minum Inui 'jus spesial' [yang sangat tidak enak!] ke anggota klub tenis
Seiyuu: Tsuda Kenjirou

Murid kelas 3 yang terpaksa dikeluarkan dari reguler tenis Seigaku dalam pertandingan intra-sekolah setelah dikalahkan juniornya berturut-turut, Ryoma dan Kaidoh. Ia menjadi pelatih reguler sambil berlatih dan mengumpulkan data secara diam-diam, sehingga ia akhirnya menyingkirkan Momoshiro dan kembali menjadi anggota reguler. Ia menakutkan karena dua hal, karena jus buatannya yang 'mematikan' dan karena kemampuannya dalam data tenis. Ia mengumpulkan data-data dari pemain-pemain tenis dan menggunakannya untuk memprediksi langkah apa yang ia lakukan dan dengan apa lawannya akan membalasnya kemudian.

Takeshi Momoshiro



Tanggal lahir: 23 Juli
Play Style: Agressive Baseliner
Keahlian: *Dunk Smash, Jack Knife*
Hobi: Mendengarkan musik, *game* fisik
Seiyuu: Onosaka Masaya

Momoshiro, atau yang lebih senang untuk dipanggil dengan "Momo-chan" adalah reguler pertama yang menyadari keberadaan Ryoma di Seigaku. Ia pun akhirnya menjadi orang pertama yang bisa akrab dengan Ryoma di antara para reguler. Ia senang membanggakan kemampuannya sendiri [terutama di depan wanita] dan sangat keras kepala; dan sebaliknya akan *down* dan membutuhkan waktu yang lama untuk kembali normal apabila hatinya terluka, apalagi setelah dia digusur oleh Inui dan Tezuka dalam pertandingan intra-sekolah.

Kaoru Kaidoh



Tanggal lahir: 11 Mei
Play Style: Counter Puncher
Keahlian: *Snake, Boomerang Snake*
Hobi: Marathon, koleksi bandana
Seiyuu: Kiyasu Kouhei

Pemuda berbibir tebal ini memang senang membungkuk dan mendesis seperti layaknya seekor ular. Karena itu dia dijuluki *mamushi*. Walaupun ia kelihatan galak dan 'mematikan', Kaidoh sebenarnya orang yang sangat pemalu dan mudah dipengaruhi. Bertolak belakang dengan Momo, Kaidoh dapat segera bangkit dari kekalahannya melawan Ryoma dan menerima paket latihan sadis Inui untuk menutupi kelemahannya sendiri.

COUNTER

SMP Fudoumine

Dahulunya tim ini tidak terlalu kuat, senior-senior di klub tenis itu lebih senang untuk "memplonco" juniornya ketimbang bermain tenis. Keadaan ini terus berlanjut sampai seorang murid pindahan bernama **Kippei Tachibana** datang dan membantu para junior yang ingin secara serius bermain tenis, kemudian mendirikan klub tenis baru. Setelah melewati berbagai macam rintangan, SMP Fudoumine ini berdiri menjadi rival Seigaku paling kuat dalam pertarungan inter-distrik.









Selain kapten Tachibana, kelas 3, yang dahulunya adalah pemain terbaik dari Kansai, tim ini semuanya terdiri dari kelas 2: **Shinji Ibu** yang pernah "melumpuhkan" Ryoma dengan "*spot*"-nya; **Akira Kamio** yang bermain tenis dengan ritme, doubles **Masaya Sakurai** dan Tetsu **Ishida** dengan *hadokyu*-nya, serta **Kyosuke Uchimura** dan **Tatsunori Mori**.

St. Rudolph Gakuen

Tim ini dibimbing oleh **Hajime Mizuki** kelas 3, yang seperti Inui, menggunakan data untuk bermain tenis. Kaptennya adalah **Yoshirou Akazawa** kelas 3, yang bersama **Ichirou Kaneda** kelas 2, berhasil









mengalahkan Golden Pair dalam pertandingan *doubles*. **Yuuta Fuji**, adik dari Shusuke Fuji juga masuk tim ini demi mengalahkan kakaknya, dengan bantuan Mizuki; sebelum ia akhirnya tahu bahwa teknik yang diajarkan Mizuki kepadanya dapat melukai dirinya. Selain itu, juga ada **Shinya Yanagizawa** yang khas dengan akhiran "*da-ne*" yang selalu ia ucapkan pada akhir kalimat, juga **Atsushi Kisarazu** dan **Takuya Nomura**, yang semuanya adalah kelas 3.



SMP Yamabuki

Tim sekolah ini dilatih oleh "Banjii", yang sebelum membimbing tim ini pernah membimbing beberapa tim, termasuk tim yang pernah mengalahkan Seigaku di masa lalu. Karena itu, pantaslah ayah Ryoma dan pelatih Seigaku, Sumire Ryuzaki agak sakit hati terhadapnya. Untuk melawan Seigaku di pertandingan antardistrik, Banjii menarik **Jin Akutsu** kelas 3, ke dalam timnya. Teman masa kecil Kawamura yang ambisius dan tak pernah kalah ini pun akhirnya harus kalah untuk pertama kalinya oleh Ryoma. **Kiyosumi Sengoku** kelas 3, seorang pemain junior nasional Jepang yang sering disebut dengan *"Lucky Sengoku"* karena keberuntungannya dalam bermain tenis pun memperkuat tim ini. Di tim ini juga ada **Kentarou Minami** dan **Masami Higashikata**, pasangan *doubles* "Jimmies" yang tahun lalu pernah mengalahkan *doubles* Seigaku Ooishi dengan seniornya kelas 3. Selain itu, juga ada **Touji Muromachi**, **Kita Ichiuma** dan **Itobe Inakichi** yang semuanya adalah kelas 2.



Hyoutei Gakuen

Tim yang diketuai oleh **Keigo Atobe** kelas 3 ini adalah tim unggulan pertama di distrik Tokyo. Tim ini pun regulernya tidak tetap karena adanya persaingan antarpemain sekolah itu sendiri yang berlangsung sangat ketat. **Ryou Shishido**, seorang kelas 3 pun pernah sekali ditendang dari reguler karena pernah kalah melawan Kippei Tachibana dari Fudoumine, sebelum akhirnya ia menanjak tangga menuju reguler lagi dan akhirnya berpasangan dengan **Choutarou Ohtori** kelas 2, yang terkenal dengan *Scard Serve*-nya; sebagai *doubles* pertama. *Doubles* kedua terdiri dari **Gakuto Mukahi** kelas 3, yang seperti Eiji Kikumaru, adalah pemain yang menggunakan *acrobatic play*; juga **Yuushi Oshitari** kelas 3, pemain jenius yang mempunyai kemampuan seperti Shusuke Fuji. Ada pula **Munehiro Kabaji** kelas 3, pemain yang menggunakan kekuatan seperti halnya Takashi Kawamura dan **Jirou Akutagawa**, kelas 2, yang pernah mengalahkan Yuuta Fuji dari Rudolph dalam 15 menit dengan "Bola Ajaib"-nya.

BREAK POINT

Sakuno Ryuzaki



Cucu dari Sumire Ryuzaki ini tadinya tidak mengetahui apa-apa tentang tenis sampai akhirnya ia melihat Ryoma bermain melawan murid SMU di pertandingan sebuah klub tenis. Tentu anak perempuan yang pasif ini sangatlah senang ketika tahu bahwa Ryoma Echizen yang dikaguminya masuk ke SMP yang sama [walaupun Ryoma tidak terlalu memperhatikannya]. Sakuno dengan jelas sekali, mempunyai perasaan suka kepada Ryoma, tapi Ryoma sepertinya terlalu terikat dengan tenis untuk menyadari perasaan Sakuno.

Nanjiroh Echizen



Setelah pensiun dari dunia tenis profesional, Nanjiroh kembali ke Jepang untuk menjaga kuil kepunyaan temannya. Seketika itu juga ia memasukkan anaknya ke bekas SMP-nya, Seigaku. Selain membunyikan bel kuil dan membaca majalah porno, dalam waktu senggangnya ia bermain tenis dengan Ryoma. Nanjiroh memang terlihat tidak peduli akan Ryoma, tapi sebenarnya ia dengan seksama memperhatikan perkembangan anaknya itu.

Sumire Ryuzaki



Pelatih klub tenis Seigaku sejak masa Nanjiroh Echizen masih SMP. Sumire sangat tegas dalam mendidik 'anak-anaknya'. Sebaliknya, ia juga membiarkan mereka berkembang dengan sendirinya, untuk menjadi diri mereka sendiri. Walaupun tidak banyak bicara, Sumire sepertinya tahu dengan baik apa yang ada di pikiran anggota reguler yang lain.

Horio, Katsuo dan Kachiro



Ketiga teman sekelas Ryoma yang paling cepat 'akrab' dengan Ryoma. Di antara mereka, Horio-lah yang paling banyak berbicara dan sering membanggakan 'pengalaman 2 tahun bermain tenis-nya'. Katsuo dan Kachiro sering 'menyela' kebiasaan buruk Horio ini. Akan tetapi mereka bertiga banyak mendukung Ryoma dan hampir selalu berada di dekat Ryoma.

OMAKE

TENPURI DORAMA?

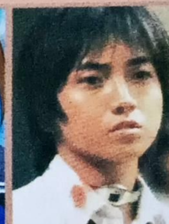
Siapa yang paling cocok berperan kalau *TeniPuri* dijadikan drama? Inilah hasil *polling* penggemar *TeniPuri* di Jepang.




Echizen Ryouma: Imai Tsubasa [Johnny's JR]




Tezuka Kunimitsu: Gackt

Fuji Shuusuke: Fujiwara Tatsuya




Kikumaru Eiji: Dohmoto Tsuyoshi [Kinki Kids]

Ooishi Shuichirou: Enari Kazuki

Kawamura Takashi: Yamamoto Taro

Inui Sadaharu: Kusanagi Tsuyoshi [SMAP]

Momoshiro Takeshi: Matsuoka Masahiro [Tokio]

Kaidoh Kaoru: Matsumoto Jun [Arashi]

Ryuuzaki Sumire: Asano Atsuko

Ryuuzaki Sakuno: Suzuki Anne

Echizen Nanjirou: Mikami Hiroshi

SCORE

OPENING SCENE
Menarik, cukup membuat penasaran. Walaupun mungkin bagi penggemar genre *action*, awal anime ini akan terasa agak membosankan.
8.0

ENDING SCENE
Transisi setiap episode cukup 'menggantung'. Kadang di-*cut* di tengah pertandingan yang begitu seru, bikin ngga sabar untuk mengikuti lanjutannya.
7.5

CHARA DEVELOPMENT
Menarik karena meski anime ini lebih banyak berfokus pada pertandingan tenis, namun cerita dan karakternya bisa berkembang dangan bagus dan wajar. Perbedaan sifat karakternya dan style bermain juga sangat bervariasi.
8.0

CHARA DESIGN
Unik dan cukup mewakili kepribadian karakter-karakternya.
7.0

THEME SONG
Mendukung isi cerita itu sendiri. Dengan nuansa rock, terasa bersemangat dan sesuai dengan *spirit of the game* dalam anime ini.
7.5

ARTWORK
Artwork TeniPuri ini terlihat jelas *shounen style*-nya, walaupun masih lebih terasa di manganya.
7.0

OVERALL
Kalau jenuh dengan anime bertema mecha, perang atau romantis, anime bertema *sport* ini patut ditonton!
7.5



Osakada Tomoka



Teman Sakuno yang satu ini memang agak terobsesi dengan Ryoma, sehingga ia membuat *fans club* Ryoma, dan langsung mengangkat dirinya sendiri sebagai ketuanya. Ia pun tahu akan perasaan Sakuno terhadap Ryoma dan selalu memberi dukungan kepada Sakuno.

Mamoru Inoue dan Saori Shiba



Dua reporter yang memantau Seigaku sejak awal seri ini. Di sanalah, Inoue mengenali kemiripan Ryoma dengan Nanjiroh Echizen dan langsung pergi untuk menemui Nanjiroh guna menanyakan tentang Ryoma kepada ayahnya itu. Di sepanjang pemantauannya terhadap Seigaku, Inoue dan Shiba sangat menyadari betapa hebatnya anggota Seigaku dan cepatnya perkembangan Ryoma itu sendiri.

Karupin

Ryoma sangat sayang terhadap kucing Himalayan miliknya ini. Ia pernah sangat amat panik sewaktu mengetahui bahwa kucing ini mengikutinya ke sekolah dan menghilang di tempat itu. Sehingga ia memutuskan untuk bolos kegiatan klub dan pergi mencarinya. Kucing bersuara aneh ini juga berperan dalam 'membuka' sifat asli anggota reguler Seigaku, termasuk 'sifat tersembunyi' Kaidoh.



MATCH POINT

TeniPuri dimuat dalam majalah mingguan Shounen JUMP dan sampai saat ini masih berlanjut. Tankubon *TeniPuri* sendiri sudah terbit dan pada tanggal 4 Desember kemarin, jilid 16 *Tenisu no Oojisama* sudah beredar di pasaran. **Takeshi Konomi**, pemuda yang lahir pada tanggal 26 Juni ini mungkin baru terdengar namanya sejak munculnya *Tennis no Oojisama*, karena pengarang ini memang masih muda dan baru mengeluarkan sedikit komik sebelum *Tenipuri* ini. Pengarang yang hobinya memancing, karaoke dan naik mobil ini ternyata mempunyai seekor kucing himalayan yang persis dengan kucing milik Ryoma, Karupin. Selain itu, Konomi-sensei sendiri pernah mengisi suara di dalam *anipuri* sebagai seorang pelayan restoran. Episode mana, hayo? Coba nonton baik-baik.

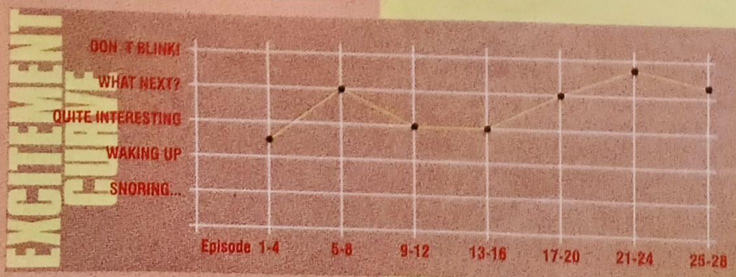
GAME SET! WON BY...

"Di atas lapangan, pemain hanya sendirian. Tidak ada seorangpun yang dapat menolong mereka. Tapi, hanya dalam beberapa saat saja, ketika berada di dalam kesulitan, mereka dapat mendengar teriakan orang lain yang mendukung mereka."

Di dalam kesempatan apapun, manusia tidak dapat hidup sendiri, walaupun mereka seakan menolak atau menjauhi kehadiran orang lain. Jika seseorang hidup hanya dengan memikirkan dirinya sendiri dan tujuan pribadi semata-mata, mereka tidak akan berkembang. Sama seperti halnya jalan yang mulus tanpa hambatan, tidak akan membawa seseorang ke mana-mana. Kepuasan juga akan menghentikan seseorang pada tempat yang sama. Ryoma, yang selama ini tidak pernah kalah selain pada ayahnya, hanya memikirkan cara untuk menundukkan bekas pemain profesional itu. Kekalahannya melawan Tezuka membuka matanya, pada saat itu juga dia mendapatkan sebuah tanggung jawab baru, "Jadilah tiang Seigaku!"

Seseorang dibutuhkan untuk menemani dan menjadi pendorong manusia lain. Pada saat yang sama, jika manusia bertemu sebuah jalan yang sulit, temanlah yang menjadi pemberi semangat dan yang membantu mereka melewatinya. Dari sanalah, kebutuhan manusia akan orang lain dimulai. Manusia akan menyadari pentingnya persahabatan, kerjasama, persaingan dan keberadaan orang lain. Bersama-sama dengan itu, ia dapat menggapai cita-citanya, setinggi apapun itu.

Special thanks to choti_girl, Ryuu Nagareboshi and Sanji.
Reviewed by Ferrum





BAROM ONE
TV Series

Anime ini diangkat dari cerita karangan **Saitou Takawo** yang pernah dipublikasikan melalui majalah Bokura Magazine pada tahun 1970. Pada tahun 1972, cerita ini sempat dibuat menjadi serial *tokusatsu* tv dengan judul ***Barom 1*** yang berlanjut kepada ***Barom Cross***. Dalam waktu singkat serial ini menjadi sangat terkenal, dan sejak saat itu *Barom* dikenal sebagai tokoh hero yang melegenda. Anime yang mengangkat kembali tokoh *super hero* masa lalu ini ditayangkan sejak tanggal 7 Desember 2002 melalui saluran tv kabel AT-X dengan judul ***Barom One***. Kisahnya sendiri mengisahkan mengenai sesosok hero yang lahir dari gabungan kekuatan 2 orang tokoh utama anime ini. Memang kisahnya ini memiliki format yang sedikit berbeda dengan serial *Barom* terdahulu, tetapi karakter *hero* yang ada tetap diambil dari karakter Barom pada masa lalu. Anime ini berisi drama kehidupan yang cukup berat disertai dengan aksi laga yang menjanjikan menarik untuk diikuti.



CHOU ROBOT SEMEITAI TRANSFORMERS ~MICRON DENSETSU~
TV Series

Setelah bertahun-tahun menghilang, kini serial legenda ***Transformers*** akan kembali muncul dalam waktu dekat melalui anime serial tv-nya yang terbaru. Anime ini dibuat atas kerja sama Takara, Tokyo Television, dan NAS. Menurut rencana, serial ini akan mulai mengudara di televisi Jepang dari tanggal 10 Januari 2003 mendatang melalui saluran Tokyo Television. Jadwal tayang yang sudah ditetapkan untuk serial ini adalah setiap hari Jumat jam 6 sore. Yang ditunjuk sebagai sutradara untuk anime ini adalah **Ueda Hidehito**, sedangkan *character design* dipegang oleh **Omotejima Jirou**. Kisahnya sendiri menceritakan mengenai perseteruan antara 2 kelompok Transformers, **Cybertron** dan **Destron**. Kelompok Destron yang dipimpin oleh **Megatroy** berusaha untuk menguasai segala sesuatu yang ada di dunia ini, untuk menghalangi niat jahat Destron maka Cybertron yang dipimpin oleh **Convoy** berusaha untuk menghancurkan Destron. Di tengah pertempuran sengit di antara 2 kelompok tersebut, para Transformers menemukan **Micron**. Tanpa disangka, Micron yang bentuknya kecil tersebut ternyata dapat bergabung dengan Transformers dan menghasilkan kekuatan baru yang lebih besar. Maka dimulailah drama kehidupan di antara para Transformers dan para Micron, dan dari sinilah lahirnya legenda baru di dalam *Transformers*.



SUBMARINE 707R

Anime ini diangkat dari cerita manga berjudul ***Submarine 707***, yang menceritakan petualangan sebuah kapal selam bernama **707 Go**. Dengan adanya **Kosawa Satoru**-san di dalam personil yang menangani pembuatan anime ini, dapat dipastikan anime ini akan memiliki efek dan gambar 3D *computer graphic* canggih seperti halnya anime *Ano no 6 Go*. Selain itu, yang memegang posisi sutradara dalam pembuatan anime ini adalah **Masao Shouichi**-san, seorang animator veteran yang pernah melahirkan anime *Top o Nerae! Gunbuster*. *Opening theme* dari anime ini dipegang oleh **Yoko Takahashi** yang pernah menyanyikan *opening* dari *Shin Seiki Evangelion*. Dengan gabungan para staff yang ada tadi maka lahirlah sebuah anime dahsyat yang menceritakan petualangan kapal selam 707 Go dengan peralatan dan kekuatan perang yang kuat, dalam menghadapi sebuah organisasi jahat bernama **U.S.R.**. *Original Animation Video* ini rencananya akan dirilis pada tahun 2003 dan hanya terdiri dari 2 episode saja.



SHUTSUGEKI! MACHINE ROBO RESCUE
TV Series

Seperti apakah persahabatan dan kerja sama yang terjalin di antara anak-anak yang bertugas saling bahu membahu dan memiliki partner robot yang dapat berubah wujud dan memiliki perasaan? Tema inilah yang dituangkan oleh Studio Sunrise untuk serial tv terbarunya ini. Dengan tema ini maka diharapkan anak-anak yang menyaksikan anime ini akan menyadari pentingnya arti sebuah persahabatan, selain menampilkan sebuah cerita *action* dalam bentuk anime robot. Yang menarik dari anime ini adalah penghidupan kembali tokoh anime yang pernah berjaya pada tahun 80-an, ***Machine Robo***. Kali ini *Machine Robo* dikisahkan adalah robot yang berkerja sebagai partner anak-anak yang menjadi anggota dan bertugas di dalam sebuah kesatuan regu penyelamat, MRR. Untuk adegan-adegan robot dan *mecha*, Sunrise menggunakan 3D dalam penggambarannya untuk mengejar sesuatu yang bersifat baru di dalam dunia anime dewasa ini. Yang pasti Sunrise tidak pernah mengecewakan kalau membuat anime yang bertemakan robot dan *mecha*, buat kamu yang suka banget dengan *Machine Robo*, jangan sampai ketinggalan serial yang tebarunya ini yach. Anime ini diputar di televisi Jepang sejak tanggal 8 Januari 2003 melalui saluran Tokyo Television.



STRATOS FOUR
TV Series

Inilah sebuah anime yang mengambil tema *science fiction* dan merupakan anime yang mengambil para cewek cantik sebagai tokoh utamanya dengan warna dan suasana yang baru. Mengambil cerita dengan latar waktu tahun 2XXX, masa depan di saat teknologi sudah semakin berkembang dan kehidupan manusia menjadi semakin mudah dengan adanya teknologi tersebut. Namun apakah teknologi yang dimiliki oleh manusia pada saat itu dapat melindungi manusia dari bahaya yang datang dari luar bumi? Dikisahkan melalui sebuah penelitian, diketahui sebuah meteor berukuran besar yang dapat menghancurkan bumi sedang meluncur ke arah bumi dan siap menabrak bumi. Dengan teknologi yang ada maka para peneliti segera menciptakan sebuah senjata yang disebut sebagai *Comet Blaster*. Yang dibutuhkan kini adalah pilot yang berani untuk terbang ke luar angkasa dan menghancurkan meteor tersebut dengan *Comet Blaster* sebelum menabrak bumi. Maka didapatlah 4 orang cewek yang memiliki keahlian sebagai pilot yang handal dan dapat diandalkan dalam berbagai macam situasi. 4 orang cewek tersebut segera mendapat tugas yang mempertaruhkan nyawa umat manusia di bumi. Dapatkah mereka menyelesaikan tugas mereka dengan baik, dan mampukah mereka berempat, yang memiliki sifat yang berbeda-beda, saling membantu? Anime ini direncanakan akan ditayangkan di TV Jepang pada pertengahan tahun 2003.



TENSHI NO SHIPPO CHU!
TV Series

Sebelumnya anime ini merupakan anime yang cukup banyak mendapat sambutan dan fans dari anime ini tidaklah sedikit, ***Tenshi no Shippo*** merupakan anime drama komedi yang mengisahkan seputar kisah kehidupan remaja dengan intrik-intrik permasalahannya yang biasa ditemukannya di lingkungan sekolah, bermain, belajar, dan menyukai lawan jenis, menjadi satu dan meninggalkan kesan yang mendalam di dalam hati. Setelah satu tahun berlalu, kini Wonder Farm yang telah membuat serial *Tenshi no Shippu* kini membuat serial barunya dan diberi judul ***Tenshi no Shippo Chu!***. Serial barunya ini tetap menceritakan inti permasalahan yang sama, hanya saja kali ini lebih menitikberatkan kepada 12 orang cewek yang sudah dianggap pelindung, saling berebut untuk menarik kepercayaan dan perhatian sang cowok yang mereka anggap sebagai tuan mereka. Banyak karakter cewek baru yang dapat kamu temukan di serial terbarunya ini. Sifat dan penampilannya pun bermacam-macam, mulai dari yang memakai kacamata dan pendiam hingga yang *tomboi* dan jago *berantem*. Serial ini merupakan serial yang menarik untuk diikuti di waktu santai. Menurut rencana, anime ini akan mengudara di televisi Jepang pada tanggal 6 Maret 2003 melalui saluran Kids Station.





KAGAM

Saat ini Studio Sunrise kembali mengisi layar bioskop di Jepang dengan *movie* kedua dari serial *Inu Yasha* yang diberi judul ***Inu Yasha –Kagami No Naka No Mugenjou–*** [Istana Ilusi Di Dalam Cermin]. Dan film ini baru saja diputar di bioskop Jepang sana, tepatnya sih pada tanggal 21 Desember 2002 kemarin. Nampaknya *movie* ini merupakan tontonan yang menarik bagi tua dan muda untuk menyambut Natal dan tahun baru di Jepang, terbukti juga dari jumlah penonton yang memenuhi gedung bioskop yang memutar film ini. Para staff yang bekerja dalam pembuatan *movie* kedua ini adalah mereka yang juga pernah mengerjakan *movie* pertama *Inu Yasha* yang diputar pada bulan Desember tahun 2001 lalu. Karenanya dalam *movie* ini kamu akan melihat kembali gambar karakter yang sedikit berbeda dari serial TV-nya. Takahashi Rumiko-sensei, mangaka yang melahirkan cerita *Inu Yasha* ini tidak terjun langsung ke dalam pembuatannya. Rumiko-sensei hanya mengawasi dan mengamati desain karakter yang dibuat untuk *movie* ini sambil sesekali memberi masukan. Skenario dan *story board* tidak luput dari pengawasan Rumiko-sensei.

Film ini memiliki cerita yang mungkin merupakan cerita yang sangat mempengaruhi cerita *Inu Yasha* secara keseluruhannya karena berhubungan dengan perseteruan panjang antara **Inu Yasha** dengan **Naraku**. Dikisahkan dengan adanya kekuatan *Shikon no Tama* yang berhasil ditemukannya, kekuatan Naraku menjadi semakin tak tertandingi dan menjadikannya sebagai sosok yang sangat berbahaya. Merasakan kekuatan Naraku yang semakin tak tertandingi, Inu Yasha tidak dapat hanya tinggal diam dan berusaha untuk mengalahkan Naraku secepatnya. Nampaknya inilah saatnya bagi Inu Yasha untuk menyelesaikan pertempuran dengan musuh lamanya itu. Mampukah Inu Yasha mengalahkannya, dan bagaimakah kelanjutan kisah Inu Yasha ini jika ternyata Naraku berhasil dikalahkan oleh Inu

INU YASHA

NO NAKA NO MUGENJOU

Yasha? Di samping itu, dalam film ini juga dikisahkan sejak suatu malam ketika Inu Yasha dan Naraku bertempur, terjadi kejadian yang aneh dengan munculnya bulan purnama secara tiba-tiba dan hal tersebut berlangsung selama berhari-hari. Tak ada seorangpun yang tahu mengapa terjadi hal demikian, suatu pertanda yang baik ataukah pertanda buruk bagi Inu Yasha?

Di tempat lain, berbagai kejadian aneh tersebut membuat **Miroku** menghadapi sebuah misteri yang membuatnya semakin ingin menguak misteri itu. Dirinya mengetahui kalau kakeknya pernah menyegel seorang hantu yang ada di dalam legenda, dan hantu tersebut dikenal sebagai hantu yang sangat kejam. Seperti apakah wujud hantu legenda tersebut? Miroku sendiri tidak pernah mengetahuinya secara pasti, namun kejadian-kejadian aneh yang terjadi membuat dirinya merasa cemas karena Miroku mengetahui sedikit tentang kekuatan hantu tersebut. Apakah kejadian aneh yang terjadi ini berhubungan dengan hantu legenda yang pernah disegel oleh kakek Miroku ini? Akankah kecemasan Miroku benar-benar terjadi?

Satu lagi yang merupakan daya tarik sekaligus misteri dari film ini adalah kemunculan **Kaguya**. Kaguya adalah karakter orisinil yang muncul di dalam *movie* dan tidak dapat kamu temukan di serial TV ataupun di manganya. Dikisahkan Kaguya adalah seorang cewek cantik yang sangat misterius dan dikenal dengan nama *Tenkuu no Hime* [puteri langit]. Tak ada seorangpun yang mengetahui tokoh ini berada di pihak mana, temankah atau musuhkah? Yang pasti Kaguya memiliki kekuatan yang sangat kuat, dan yang terpenting adalah siapa sebenarnya Kaguya ini?

Selain konflik dan permasalahan di atas, yang harus diketahui selanjutnya adalah bagaimana hubungan Inu Yasha dan **Kagome**? Dapatkah mereka mengumpulkan *Shikon no Tama*, sementara bahaya dan para *youkai* selalu siap untuk menghabisi nyawa mereka. Bagaimana pula roda kehidupan **Shippou**, **Miroku**, dan **Sango**, teman-teman yang selalu membantu Inu Yasha ini? Semuanya akan terjawab di dalam *movie* ini, jadi sabar saja dulu dan tunggu saja VCD-nya masuk ke Indonesia dalam waktu dekat ini.

Buat kamu yang hobi ngumpulin lagu-lagu anime, jangan lupakan *soundtrack movie* ini. Kalau sebelumnya soundtrack movie pertama dibawakan oleh *Ayumi Hamasaki*, maka untuk soundtrack movie kedua ini telah terpilih *Every Little Thing* untuk membawakan lagu untuk *Inu Yasha –Kagami no Naka no Mugenjou–*. Mungkin sudah banyak yang tahu yah kalau band yang dikenal dengan sebutan ELT ini sudah banyak memperoleh penghargaan di dalam dunia J-Pop, yah kita tunggu saja *performance* mereka di dalam *movie* ini.





UCHUU NO KISHI TEKKAMAN BL

THE BEGINNING...

Sotsu Agency, sebuah perusahaan yang sebelumnya sudah dikenal sebagai salah satu perusahaan yang turut serta dalam lahirnya beberapa anime mecha yang banyak dikenal di dalam dunia anime Jepang, salah satunya adalah serial *Gundam*. Perlu diingat perusahaan ini bukanlah sebuah studio animasi melainkan sebuah perusahaan yang bergerak di bagian sponsor dan pemberian tender serta hak cipta kepada studio animasi yang dipilih untuk mengerjakan sebuah proyek yang dimiliki oleh perusahaan ini. Dalam pembuatan serial ***Tekkaman Blade***, studio animasi yang terpilih adalah sebuah studio animasi bernama **Tatsunoko Production**. Studio inipun namanya sudah tidak asing lagi karena studio ini sudah melahirkan banyak tokoh super hero di dalam dunia anime seperti, *Gatchaman* dan *Hurricane Polymar*. Cerita ***Uchuu no Kishi Tekkaman Blade*** sendiri merupakan *remake* atau pembaharuan dari serial *Uchuu no Kishi Tekkaman* yang pernah diproduksi oleh Tatsunoko Production pada tahun 70-an. Walaupun begitu cerita dari *Uchuu no Kishi Tekkaman Blade* tidak ada kemiripannya dengan cerita pada *Uchuu no Kishi Tekkaman*, meski ada beberapa nama yang sama di antara kedua serial tersebut. Ceritanya juga bukan merupakan sebuah sekuel dari *Uchuu no Kishi Tekkaman*. *Uchuu no Kishi Tekkaman Blade* diputar di televisi Tokyo pada tahun 1992, jumlah episode yang diputar mencapai 50 episode yang memakan waktu penayangan selama 1 tahun.

Setelah sukses dengan serial pendahulunya, pada tahun 1994 Tatsunoko Production menghidupkan kembali serial *Tekkaman Blade* melalui *Uchuu no Kishi Tekkaman Blade* 2. *Tekkaman Blade 2* merupakan sekuel dari *Tekkaman Blade* dan dibuat dalam bentuk OVA atau *Original Video Animation* dengan jumlah episode sebanyak 6 episode saja...

Orang yang dipercaya sebagai pembuat skenario serial *Tekkaman Blade* adalah **Hiroyuki Kawasaki**, yang memegang posisi sebagai *character designer* adalah **Hirotoshi Sano**, dan yang memegang posisi sebagai *mecha designer* adalah **Yashinori Sayama** beserta **Rei Nakahara**.

THE STORY OF UCHUU NO KISHI TEKKAMAN BLADE...

Jauh di masa depan, di mana waktu dan penanggalan sudah dikenal dengan sebutan **Rengou Chikyuu Reiki**, pada saat itu bumi berhasil membuat **Orbital Ring**, stasiun luar angkasa yang bentuknya menyerupai cincin dan mengelilingi bumi. Stasiun luar angkasa ini merupakan tempat tinggal baru bagi manusia sekaligus sebagai tempat wisata bagi orang-orang yang datang dari bumi karena mereka dapat menyaksikan indahnya bumi dari luar dan suasana luar angkasa dengan leluasa. Untuk menjaga berbagai kemungkinan maka Orbital Ring diperlengkapi dengan senjata-senjata canggih untuk melindungi bumi. Orang-orang dari bumi



ADE

dapat dengan mudah datang ke stasiun ini dengan menggunakan *lift* di dalam bangunan yang menghubungkan bumi dengan stasiun luar angkasa tersebut. Angkutan lainnya adalah *Space Shuttle* yang mengangkut penumpang dari bumi dan mendarat di *dock* [pangkalan luar angkasa] yang banyak terdapat di Orbital Ring. Namun Orbital Ring yang merupakan kebanggaan umat manusia itu pada akhirnya menjadi mala petaka yang mengerikan bagi umat manusia.

Sekelompok makhluk luar angkasa secara tiba-tiba menyerang Orbital Ring. Dengan mudah para makhluk tersebut menyusup ke dalam Orbital Ring dan membunuh semua manusia yang ada di dalamnya, bahkan pasukan pelindung yang berjaga di dalam Orbital Ring tidak dapat berbuat banyak selain turut menjadi korban serangan tersebut. Semua persenjataan canggih yang terpasang pada Orbital Ring pun tak sempat digunakan karena mendadaknya serangan tersebut. Sebagai gantinya para makhluk luar angkasa mengambil alih sistem pengendalian utama Orbital Ring dan mengarahkan semua senjata laser pada Orbital Ring ke arah tempat-tempat vital di bumi. Kota-kota penting di bumi satu persatu dihancurkan tanpa ada seorangpun yang dapat melawan. Akibatnya bumi berubah menjadi sebuah planet yang mati dan penuh dengan reruntuhan bukti adanya peradaban manusia yang gemilang sebelumnya. Selain serangan laser dari Orbital Ring, tak jarang para makhluk tersebut turun ke bumi untuk menghancurkan sisa yang ada dan menanam semacam tumbuhan beracun yang mengeluarkan gas yang dapat membunuh manusia yang menghirupnya.

Rengou Chikyuu Reiki 192

Kisah bermula dari sebuah pertempuran antara sebuah sosok misterius berwarna putih dengan makhluk-makhluk luar angkasa. Pertempuran yang terjadi di luar Orbital Ring ini terlihat sangat sengit, satu per satu makhluk berhasil dibunuhnya. Namun sebuah sosok dengan wujud yang hampir sama dengan si sosok misterius putih muncul di hadapannya. Melihatnya si sosok misterius putih kaget bercampur marah, *"Tekkaman Dagger!!"* ucapnya seketika. Sosok yang disebut Tekkaman Dagger membalas ucapannya. *"Kini saatnya bagi kamu untuk mati, **Blade**!!"* Benar saja Dagger berada di atas angin dan berhasil menjatuhkan Tekkaman Blade ke arah bumi.

Sementara itu di bumi dikisahkan sedang ada 2 orang anggota **Space Knights** yang sedang bertugas mengambil sampel di tempat yang sudah banyak ditumbuhi tanaman beracun, mereka adalah **Aki** dan **Noar Blouse**. Space Knights adalah sebuah organisasi yang menangani masalah keangkasaan dan selalu meneliti tingkah laku makhluk luar angkasa yang menyerang Orbital Ring untuk membuat senjata yang dapat membinasanakan mereka. Aki dan Noar dikejutkan oleh jatuhnya sebuah benda dengan kecepatan tinggi di dekat mereka. Secara spontan mereka mendekati tempat jatuhnya benda tersebut dan dari kepulan asap muncul seorang pemuda bugil berjalan gontai dan langsung terjatuh lemas. Aki segera menghampiri orang tersebut untuk menolongnya dan segera membawanya ke pangkalan Space Knights untuk mendapatkan perawatan lebih lanjut.

Pemuda misterius ini segera menjadi perhatian anggota Space Knights yang lain dan mengawasi ruang di mana orang tersebut dirawat. Tanpa diduga saat siuman, orang misterius tersebut segera menawan salah satu anggota Space Knights, **Milie**, yang berada di dekatnya dan menanyakan dirinya berada di mana. **Hainrihhy Von Freeman** yang menjabat sebagai komandan tertinggi Space Knights segera menjelaskan kalau dirinya berada di pangkalan Space Knights. Pemuda misterius tersebut sedikit merasa lega pada saat mendengarnya, *"Jadi kalian bukan **Radam**..."* Sejak itulah diketahui makhluk luar angkasa yang menyerang Orbital Ring dan bumi adalah **Radam**. Namun ketenangannya hanya sekejap karena dirinya langsung teringat sesuatu, *"Apakah di sini ada pesawat luar angkasa?"* tanyanya. Tentu semua bertanya-tanya untuk apa dia menanyakannya. *"Saya harus segera menghentikan Radam secepatnya!!"* ungkapnya tegas. Tentu semua kaget dan menganggap orang ini agak sinting karena mereka pikir kekuatan apa yang dimiliki oleh orang ini yang dapat menghadapi musuh, yang bahkan tidak dapat dihadapi oleh sebatalyon pasukan bumi ini. Karena dirinya merasa dihalang-halangi maka pemuda misterius ini segera mencari sendiri pesawat luar angkasa yang ia inginkan. Pada akhirnya ia menemukan **Blue Earth Go**, satu-satunya pesawat luar angkasa yang dimiliki oleh Space Knights. Tanpa basa-basi pemuda ini langsung naik dan mengemudikannya, untungnya Aki dan Noar sempat ikut masuk ke dalam pesawat. Noar sangat kesal dengan perilaku pemuda ini namun pada akhirnya iia menuruti keinginan pemuda itu untuk membawanya ke arah Orbital Ring. Di dekat Orbital Ring, mereka disambut oleh tembakan laser dari Orbital Ring dan makhluk-makhluk Radam. Melihat keadaan yang tak menguntungkan, si pemuda segera menyuruh Noar untuk mengambil alih kembali dan dirinya berjalan ke arah belakang pesawat. Aki kaget dan bertanya-tanya, *"Kamu mau ngapain? Tahukah kamu di luar adalah luar angkasa, kamu akan mati kalau keluar dari kapal ini!!"* *"Tidak...saya tidak akan mati,"* jawab pemuda itu singkat dan segera berlari meninggalkan Noar dan Aki yang bengong dengan seribu pertanyaan dalam benak mereka. Sang pemuda yang sudah berada di bagian belakang pesawat segera menggenggam kristal yang diambil dari sakunya, *"Teksetter!!"* Dalam sekejap tubuhnya melesat ke luar pesawat dengan sekujur tubuh dikelilingi sinar. Setelah sinar memudar yang muncul adalah sosok **Tekkaman Blade** yang merupakan perubahan wujud dari si pemuda tadi. Aki dan Noar tercengang melihatnya. Dalam sekejap Tekkaman Blade membabat habis makhluk-makhluk Radam sambil terus meluncur ke arah Orbital Ring. Tekkaman Dagger sudah menunggunya dan pertempuran sengit terjadi, namun kali ini dengan tenaga yang sudah memulih, Tekkaman Blade berhasil mengalahkan Tekkaman Dagger dengan senjata pamungkasnya *Volt-tekker*. Sesudahnya mereka bertiga kembali ke bumi.

Sejak saat itulah drama kehidupan di antara tokoh-tokoh yang ada terjadi. Sang pemuda yang tak ingat siapa nama dirinya dberi nama **D-Boy** oleh para anggota Space Knights yang merupakan singkatan dari **Dangerous Boy**. Aki yang prihatin dengan keadaan D-Boy akhirnya menjadi tertarik dan perhatian terhadap D-Boy, serta mempercayainya sebagai sahabat. Berbeda dengan Noar yang sangat tidak menyukai keberadaan D-Boy karena dia masih mengganggap D-Boy masih bagian dari Radam dan suatu saat bisa saja D-Boy mencelakai dia dan teman-temannya. Sejalan dengan cerita, diketahui Radam telah menculik beberapa orang manusia untuk dijadikan senjata pembunuh mereka yang kemudian diberi nama Tekkaman. D-Boy adalah salah satu di antara mereka yang berhasil melarikan diri dari Radam. Karenanya hanya D-Boy yang tahu mengenai kelemahan dan cara untuk mengalahkan Radam. Namun Radam juga mengetahui kelemahan Tekkaman Blade. Tekkaman Dagger yang ternyata masih hidup berhasil menjebak D-Boy dan memecahkan kristal milik D-Boy sehingga tidak bisa berubah menjadi Tekkaman Blade lagi. Keadaan tersebut diperberat dengan Aki yang terluka karena menolong D-Boy, hal ini membuat D-Boy merasa sangat bersalah apalagi Noar menghajar dan membentaknya habis-habisan, *"Lihat apa yang kamu lakukan terhadap orang yang menganggapmu sebagai sahabat!!"* Untungnya anggota Space Knights yang lain, **Honda** dan **Levil** memberi semangat kepada D-Boy dan membuatkan sebuah robot bernama **Pegas** yang dapat mengubah D-Boy menjadi Tekkaman Blade kembali. Tekkaman Blade yang murka berhasil menghabisi nyawa Tekkaman Dagger.

Permasalahan mulai bertambah dengan campur tangan pihak militer yang menginginkan Tekkaman Blade diserahkan kepada mereka untuk dijadikan senjata untuk melawan Radam. Tentu saja hal ini ditolak oleh Freeman karena ia menganggap D-Boy bukanlah senjata yang hidup tanpa perasaan, karena D-Boy tetap saja seorang manusia. Sejak saat itu perebutan D-Boy terjadi dan hal ini menimbulkan banyak intrik-intrik politik di dalam ceritanya. Di samping itu D-Boy



masih harus menghadapi Tekkaman-tekkaman lain dengan kekuatan yang tentunya jauh lebih kuat dari dirinya. Mampukah Tekkaman Blade menghadapi Tekkaman lain? Belum lagi **Tekkaman Evil**, yang merupakan rivalnya ternyata adalah kakak kandung D-Boy, bagaimanakah D-Boy menghadapi kenyataan ini?

Radam berusaha untuk mengambil kembali Tekkaman Blade dengan memanfaatkan kelemahan D-Boy lainnya. D-Boy tidak dapat berubah menjadi Tekkaman Blade dalam waktu lebih dari 5 menit, karena kalau melebihi waktu itu maka Tekkaman Blade akan kehilangan seluruh ingatannya dan berubah menjadi jahat. Kalau sudah menjadi jahat, apakah ingatannya sebagai manusia tidak dapat dikembalikan lagi bahkan dengan usaha Aki yang berniat mengorbankan dirinya demi mengembalikan D-Boy menjadi manusia kembali?

Permasalahan semakin bertambah dengan ditemukannya sebuah sistem yang dapat mengubah manusia biasa menjadi manusia yang memiliki *Primary Body*, yang memungkinkan manusia tersebut dapat berubah menjadi Tekkaman. Pada awalnya kekuatan tersebut memang efektif untuk menghadapi Radam terutama dengan dibentuknya pasukan Sol Tekkaman, yang terdiri dari anggota militer yang dapat berubah menjadi Tekkaman dengan adanya sistem *Primary Body*. Namun karena memang selalu ada manusia yang bersifat tamak, kekuatan itu justru digunakan untuk saling menguasai dan lahirlah perang di antara manusia untuk saling berebut kekuasaan. Pertempuran antarTekkaman ini terus berlanjut dan Tekkaman Blade mau tidak mau harus terjun ke dalam pertempuran yang tidak jelas berpihak ke mana, karena Tekkaman Radam pun ikut bagian dalam pertempuran ini. Bagaimanakah D-Boy menyelesaikan permasalahan yang sangat rumit ini? Semuanya tergantung dari kekuatan hati D-Boy dan dukungan teman-temannya di Space Knights.....

THE STORY OF UCHUU NO KISHI TEKKAMAN BLADE 2...

Sepuluh tahun telah berlalu semenjak pertempuran terakhir Tekkaman Blade dengan Radam terjadi, Radam kembali ditemukan di sekitar Uranus dengan pasukan yang dilengkapi dengan Tekkaman barunya. Pasukan yang sudah dilengkapi dengan Sol Tekkaman berusaha untuk menghadapi Radam namun kekuatan Sol Tekkaman ternyata tidak dapat menandingi kekuatan Tekkaman Radam dan Radam memulai pergerakan dan serangannya ke arah bumi.

Melihat keadaan ini, Space Knights yang kini sudah dipimpin oleh Aki segera bersiap sedia untuk menghadapi Radam dengan kekuatan 3 orang Tekkaman yang dimilikinya. Kisah dimulai dari **Yumi Francois**, seorang *mechanic* yang bekerja tersesat dan secara tidak sengaja masuk ke dalam ruangan di mana D-Boy berada. Cerita berlanjut kepada **David Kruger** dan **Natasha Pablochwa** yang terpilih menjadi Tekkaman baru. Selesai latihan, Natasha sangat kesal dan marah kepada Yumi yang bekerja sebagai mechanic karena ceroboh dan tidak sempat memperbaiki alat komunikasi milik Natasha. Permintaan maaf Yumi ditolaknya mentah-mentah, *"Kamu pikir dengan maaf saja kamu bisa menyelesaikan masalah?! Kalau ini pertempuran yang sebenarnya, nyawa kami sebagai Tekkaman benar-benar terancam!! Di mana tanggung jawabmu sebagai mechanic!!"* Honda segera menghentikan hal tersebut dan mengatakan kesalahan Yumi juga adalah kesalahannya dan meminta maaf. Sementara David, yang dikenal sebagai idola, langsung disambut oleh para gadis yang siap untuk diajak kencan oleh David. Namun suasana itu langsung berubah hening ketika Aki, yang menjabat sebagai chief, datang. Perhatian Aki tertuju kepada Yumi, *"Jadi itu orang yang bernama Yumi Francois..."*

Sebuah keputusan yang mengejutkan di keluar oleh Aki karena orang-orang yang terpilih untuk menjadi Tekkaman kali ini adalah Natasha Pablochwa, David Krueger, dan.....Yumi Francois!! Natasha tidak habis pikir mengapa seceroboh itu bisa terpilih untuk menjadi Tekkaman. Kebencian Natasha bertambah karena sebuah kecelakaan menyebabkan *Reactor Voltekker*, senjata yang seharusnya menjadi miliknya, berpindah menjadi milik Yumi. Berbagai drama kehidupan dan intrik terjadi di antara mereka yang berusaha saling memahami sifat mereka masing-masing. Bagaimanakah Yumi bisa menyesuaikan diri di antara mereka?

Musuh utama yang muncul di dalam cerita ini adalah **Tekkaman Dead End**, yang merupakan penjelmaan dari orang yang juga memiliki *Primary Body*. Dead End berhasil mengalahkan Tekkaman Blade dan membuatnya luka parah. Yumi, Natasha, dan David tidak percaya menyaksikan kekalahan Tekkaman Blade yang merupakan harapan mereka untuk melindungi bumi. Aki tidak ketinggalan mngalami *shock* akibat kekalahan Blade, kini siapa yang dapat mengalahkan Dead End sebelum terjadi bencana selanjutnya yang

mengancam keselamatan jiwa manusia di bumi ini? Blade berusaha menghentikan Dead End, walau dirinya terluka dan menyadari kalau kekuatannya tidak dapat menandingi Dead End... Akankah Blade tewas?

CHARACTER

D-BOY / TEKKAMAN BLADE



Tokoh utama kisah ini sama sekali tidak ingat mengenai masa lalunya termasuk namanya sendiri. Yang ada di pikirannya hanyalah keinginan untuk mengalahkan Radam dengan kekuatan yang dimilikinya. D-Boy memiliki sifat yang sombong dan angkuh, dikenal juga sebagai pemuda yang sangat pendiam dan *cool*. Pada awalnya D-Boy tidak mau bergabung dengan Space Knights karena menganggap pertempuran dengan Radam adalah pertempurannya sendiri. Tetapi lama-kelamaan D-Boy mulai merasakan dirinya sebagai bagian dari Space Knights karena dukungan teman-temannya, terutama Aki.



AKI



Seorang cewek cantik yang menjadi anggota Space Knights dengan keahlian dapat mengendalikan pesawat dengan baik. Karena keahliannya itu maka Aki sering mendapat tugas keluar bersama dengan Noar. Aki sangat khawatir dengan keadaan D-Boy, yang selalu ingin bertempur tanpa mempedulikan keadaannya sendiri. Bahkan Aki sering marah karena sifat D-Boy yang satu ini. Namun Aki semakin menyadari kalau dirinya semakin ingin tahu lebih jauh mengenai D-Boy dan membuahkan perasaan suka di dalam hatinya.

NOAR BLOUSE



Anggota Space Knights yang ahli dalam mengendalikan pesawat. Noar sangat tidak menyukai keberadaan D-Boy dan sangat tidak menyukai sifat D-Boy yang merasa hanya dirilah yang dapat bertempur melawan Radam. Bahkan ia sengaja membiarkan D-Boy bertempur sendirian saja. Kebenciannya semakin bertambah karena perasaan cemburu. Noar yang menyukai Aki tidak suka dengan D-Boy, yang sedikit demi sedikit semakin menarik perhatian Aki.

HAINRIHHY VON FREEMAN



Komandan tertinggi Space Knights yang sangat berwibawa dan bijak dalam mengambil keputusan. Walaupun terlihat dingin, sebenarnya Freeman sangat memperhatikan D-Boy dan tidak ingin militer mengambil alih D-Boy karena dirinya tahu militer hanya akan menggunakannya sebagai senjata untuk melawan Radam tanpa menghiraukan perasaan D-Boy.

HONDA



Seorang anggota Space Knights yang bekerja sebagai *mechanic* utama. Walau tubuhnya besar dan sangar, tapi Honda memiliki sifat penyabar dan ramah. Honda sering memberi nasehat kepada D-Boy di saat-saat senggang untuk lebih memperhatikan keadaan di sekelilingnya. Honda juga prihatin dengan keadaan D-Boy yang mempunyai keputusan untuk selalu bertempur seorang diri.

LEVIN



Seorang anggota Space Knights yang bersifat agak kebanci-bancian, namun dirinya dikenal sebagai seseorang yang pintar dan banyak akal. Kepintarannya itu menjadikan dia sebagai seorang *programmer* yang sangat diandalkan Space Knights. Levin menyukai sifat tegas dan tak mau menyerah D-Boy dan selalu memberikan bantuan yang bisa dilakukannya demi D-Boy. Levin-lah yang berhasil membuat Pegas.

MILLIE



Anggota Space Knights termuda yang sangat polos. Dirinya bekerja sebagai *operator* sekaligus perawat di dalam Space Knights. Cewek yang satu ini sangat prihatin dengan kondisi D-Boy yang terus menerus dipaksa untuk bertempur.

PEGAS



Sebuah robot yang diciptakan oleh Levin dengan konsep untuk menyatukan kembali kekuatan kristal D-Boy yang sudah pecah. Dengan adanya Pegas, D-Boy tidak memerlukan lagi kekuatan kristal untuk mengubah dirinya menjadi Tekkaman Blade, tapi cukup memasukkan tubuhnya ke dalam Pegas. Di dalam Pegas, D-Boy akan mendapatkan kekuatan kristal untuk mengubah dirinya menjadi Tekkaman Blade. Pegas juga digunakan sebagai alat bantu Tekkaman Blade dalam peperangan dan biasa dinaiki seperti halnya sedang menaiki papan selancar.

TEKKAMAN EVIL



Musuh utama Tekkaman Blade. Tekkaman Evil dikenal sebagai Tekkaman terkuat dari kelompok Radam yang juga mengepalai para Tekkaman dari pihak Radam. Sosok sebenarnya adalah kakak kandung dari D-Boy.

TEKKAMAN DAGGER



Tekkaman pertama dari pihak Radam yang dihadapi oleh Tekkaman Blade. Sangat lick dan selalu berupaya untuk mnjebak Blade supaya terjerumus ke dalam penderitaan yang sangat pedih. Memiliki senjata utama berupa panah sinar.

YUMI FRANCOISE



Tokoh utama dalam serial *Uchuu no Kishi Tekkaman Blade 2* yang masih sangat muda. Yumi masuk menjadi anggota Space Knights karena di masa lalunya dia pernah melihat Tekkaman Blade yang berubah menjadi D-Boy dan dia jatuh hati terhadap D-Boy, kini di dalam

Space Knights ia berusaha untuk bertemu kembali dengan D-Boy. Mengetahui kenyataan D-Boy adalah pacar Aki, Yumi menantang Aki untuk bersaing mendapatkan D-Boy. Ia memiliki *Primary Body* yang dapat mengubah dirinya menjadi **Tekkaman Hiver**.

NATASHA PABLOCHWA



Tokoh dalam serial *Uchuu no Kishi Tekkaman Blade 2* yang memiliki sifat sangat tomboy dan tegas. Ia memiliki *Primary Body* yang dapat mengubah dirinya menjadi **Tekkaman Vesner**. Dirinya bergabung dengan Space Knights karena ia tidak menyukai cara-cara yang dilakukan oleh pihak militer yang lebih bersifat diktator. Tentu saja keputusannya ini sangat ditentang oleh ayahnya, yang menjabat sebagai salah satu panglima tertinggi di dalam organisasi militer bumi. Karenanya Natasha lebih memilih untuk menyimpan perasaannya dan tidak terlalu terbuka terhadap orang lain. Tapi di satu waktu, Natasha juga bisa menjadi lembut seperti halnya seorang cewek. Sejak awal Natasha tidak sangat tidak menyukai Yumi karena ia menganggap Yumi telah mengambil sesuatu yang seharusnya menjadi miliknya dan menganggap Yumi sangat tidak pantas untuk menjadi seorang Tekkaman.

DAVID KRUEGER



Tokoh utama kedua dalam serial *Uchuu no Kishi Tekkaman Blade 2*. Dikenal sebagai *playboy* karena banyak cewek yang menyukainya karena wajahnya yang tampan, dan David tidak segan-segan untuk mengajak cewek-cewek menyukainya hanya untuk *one night stand* ^_^ Di masa lalunya David pernah melihat Aki dan jatuh hati kepadanya, namun kenyataan Aki adalah milik D-Boy, yang tak lain adalah Tekkaman Blade, membuat dirinya terus berusaha untuk menjadi lebih kuat dari Tekkaman Blade. Alasannya masuk ke dalam Space Knights adalah untuk bertemu kembali dengan Aki dan D-Boy untuk mengambil hati Aki dan mengalahkan D-Boy. Memiliki *Primary Body* yang memungkinkan dirinya berubah menjadi **Tekkaman Sommer**.

DEAD END



Seorang tokoh di dalam *Uchuu no Kishi Tekkaman Blade 2* yang sangat dipenuhi dengan perasaan dendam. Dirinya yang hidup sendiri dan memiliki *Primary Body* yang dapat mengubah dirinya menjadi seorang Tekkaman. Masa lalunya yang suram membuat dirinya sangat dendam dan membenci Tekkaman Blade dan perasaannya itu membuat dirinya menjadi sangat kuat, bahkan lebih kuat daripada Tekkaman Blade.Tekkaman Blade berhasil dikalahkannya, kini siapa yang bisa mengalahkannya?













IN THE END...

Anime ini mengajarkan kita bagaimana pentingnya arti sebuah persahabatan. Tokoh D-Boy digambarkan orang-orang yang merasa hanya dirinya yang dapat melakukan segalanya. D-Boy merasa hanya dirinyalah satu-satunya orang yang dapat menghadapi Radam karena ia dapat berubah menjadi Tekkaman. Namun D-Boy juga sebenarnya memiliki tanggung jawab yang tinggi dengan tidak melibatkan orang lain di dalam pertempurannya dengan Radam. Ia tidak menginginkan pertempuran yang sia-sia, yang hanya akan memakan korban nyawa orang-orang di sekitarnya. Karenanya D-Boy memilih untuk bertempur sendiri. Namun apa yang harus dilakukan D-Boy, kalau ternyata Aki yang merupakan sahabatnya tidak menginginkan D-Boy bertempur seorang diri. Aki tidak ingin kehilangan D-Boy. Jadi, walaupun Aki menyadari dirinya tidak memiliki kekuatan yang cukup untuk melawan Radam, ia tetap melibatkan diri dalam pertemuran itu. Anime ini juga mencoba menyampaikan pesan bahwa kita tidak dapat hidup seorang diri, sekalipun kita memiliki kekuatan di atas orang lain.

Di dalam Tekkaman Blade 2 juga diceritakan betapa pentingnya arti persahabatan di antara Yumi dan kawan-kawannya Karena bagi Yumi, persahabatan sangatlah penting untuk mendukung dirinya yang masih lugu dan belum banyak tahu dunia yang digelutinya. *So, have you found yourself a good friend?*

ANIMONSTER POLLING #4

Dearest Monsters,
Memasuki tahun keempat, kami ingin lebih mengembangkan kualitas Animonster dan berusaha sebaik mungkin untuk memenuhi harapan dan keinginan kalian. Oleh karena itu kami mengadakan polling untuk mendapat masukan, kritik maupun kesan-kesan kalian. Silakan mengisi polling di bawah ini sesuai dengan apa yang kalian rasakan dan inginkan dari kami.

SYARAT

Agar polling ini bisa menjadi masukan yang akurat bagi kami, maka berikut ini beberapa syarat yang harus kalian penuhi:

a. Setiap orang hanya berhak mengikuti polling ini 1 kali.
b. Lembaran polling yang dikirim kembali ke Redaksi Animonster, haruslah lembaran yang asli [tidak boleh hasil fotocopy].
c. Setiap point dalam polling ini harus diisi secara lengkap. Setiap pertanyaan yang hanya boleh diisi dengan 1 jawaban saja [kecuali jika kalian diminta memberi jawaban lebih dari 1].
d. Lembaran polling harus kami terima paling lambat 31 Maret 2003. Sejumlah pemenang yang diundi dari setiap nama peserta polling, akan berhak mendapatkan hadiah-hadiah menarik dari Redaksi Animonster.
e. Lembaran polling harap dikirim dalam amplop tertutup, dengan menempelkan kupon "Animonster Polling #4" pada pojok kiri atas amplop.

DATA DIRI

Nama lengkap : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Alamat lengkap : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Kota : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Kode Pos : ☐☐☐☐☐
Pekerjaan : ☐ Pelajar/Mahasiswa ☐ ....

Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki ☐ Perempuan
Usia : ☐☐ tahun
Telp/HP : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Email : ....

ANIME-MANGA

Tertarik pada anime sejak tahun: ☐☐ Membaca manga sejak tahun: ☐☐ Membaca Animonster sejak volume: ☐☐
Tahu tentang Animonster dari: ☐ iklan ☐ teman ☐ toko/kios ☐ ....
Animonster yang kamu miliki hingga sekarang: .... volume
Jumlah orang yang ikut membaca Animonster yang kamu beli: .... orang

Berikan penilaian untuk aspek-aspek yang kami sebut di bawah ini dengan skala nilai 1-10. Contoh: Anime terbaik: NG Evangelion. a. Awal cerita: 8.0; b. Akhir cerita: 7.5, dan seterusnya.

	Anime Terbaik:	Manga Terbaik: ....
a. Awal cerita		
b. Akhir cerita		
c. Pengembangan cerita		
d. Pengembangan karakter		
e. Desain karakter		
f. Kualitas gambar/artwork		
g. Kualitas seiyuu		
h. Musik/lagu tema		

Karakter terbaik: ....
Alasannya: ....

Mangaka favorit : ....
Judul manganya : ....

KUPON ANIMONSTER POLLING #4

Stasiun TV mana yang paling berprestasi dalam menayangkan anime selama tahun 2002? Sebutkan juga contoh animenya! ....
....

J-MUSIC & DRAMA

Penyanyi favorit : .... Judul lagunya : ....
Artis favorit : .... dalam drama : ....

ANIMONSTER

Nama rubrik di Animonster yang paling kamu sukai: ....
Nama rubrik di Animonster yang menurut kamu perlu ditambah: ....
Keunggulan Animonster dibandingkan majalah sejenis: ☐ Isi artikel ☐ Lay out ☐ Bonus ☐ Cover
Distribusi majalah Animonster saat ini: ☐ Baik/mudah ditemukan ☐ Cukup ☐ Buruk/sulit ditemukan
Desain layout dan font di Animonster saat ini: ☐ Baik ☐ Cukup ☐ Buruk
Dalam setahun, sebaiknya majalah Animonster menerbitkan edisi spesial sebanyak: ....kali
Apakah ada usulan rubrik baru yang kamu inginkan? Jelaskan secara singkat konsepnya! ....
....

PENILAIAN KAMU TENTANG ANIMONSTER **SELAMA TAHUN 2002**:

Artikel [ulasan] anime terbaik yang pernah ada di Animonster: ....
Artikel manga terbaik: ....
Artikel J-music terbaik: ....
Artikel J-star terbaik: ....
Artikel J-culture terbaik: ....
Artikel special [tidak termasuk kategori di atas] terbaik: ....
Poster terkeren: .... Pin up terkeren: ....
Cover terkeren: .... Bonus terkeren: ....

REQUEST ARTIKEL

	Jawaban 1	Jawaban 2	Jawaban 3
Tema			
Anime			
Manga			
J-music			
J-culture			
J-star			
Dorama			

REQUEST BONUS

Poster			
Pin Up			
Bonus bentuk lain			

Terima kasih untuk waktu yang kalian berikan dalam mengisi polling ini. Semoga bisa menjadi masukan dan bahan pertimbangan kami dalam mengembangkan majalah Animonster di tahun 2003, dan juga untuk institusi-insitusi lain yang selama ini mengadakan kerjasama dengan kami.

Salam,
Redaksi Animonster

Alamat Redaksi ANIMONSTER
Jl. Moh. Iskat No. 15A
Bandung 40171
Telp. 022-4203414
Fax. 022-4266364

ANIMONSTER POLLING #4







Nampaknya serial sentai yang satu ini sudah tidak asing lagi namanya bagi para penggemar *tokusatsu* di Indonesia. Bagaimana tidak, karena seri *sentai* ini merupakan fenomena pertama diperkenalkannya serial sentai di Indonesia [terutama bagi mereka yang kini berusia diatas 25 tahun-an]. Pada era 80-an, serial *Dai Sentai Goggle V* hadir di rental-rental video *beta* yang mulai marak saat itu di Indonesia, oleh sebuah perusahaan distributor film bernama Casa Vision. Kenyataannya Goggle V adalah seri *sentai* pertama yang masuk ke Indonesia. Lalu, bagaimana dengan di Jepang? Di Jepang, seri *Dai Sentai Goggle V* adalah serial sentai ke-6 yang ditayangkan di televisi Jepang dari tanggal 6 Februari 1982 hingga 29 Januari 1983, dengan total episode berjumlah 50 episode. Sangat disayangkan kalau ternyata serial *sentai* era sebelum *Dai Sentai Goggle V* tidak sempat masuk ke Indonesia.

Serial *sentai* ini dimulai dengan kondisi di mana waktu terus berjalan selama berabad-abad menyaksikan berbagai revolusi yang terjadi, dan tak seorang pun mengetahui keberadaan sebuah kelompok peneliti kegelapan yang terus mengembangkan penelitiannya yang sangat membahayakan umat manusia. Dipercaya kelompok ini telah banyak membuat senjata yang dipakai oleh manusia untuk saling membunuh dalam berbagai peperangan yang pernah terjadi di dalam sejarah umat manusia. Pada satu masa pernah terjadi



DAI SENTAI GOGGLE V

perlawanan terhadap kelompok ini. Dan meskipun perlawanan tersebut gagal, setidaknya mampu melumpuhkan kelompok peneliti kegelapan tersebut. Mulai dari situ kelompok peneliti kegelapan beristirahat untuk menghimpun kekuatannya. Sejak saat itu pula keberadaan kelompok ini terlupakan. Dan setelah waktu kembali berjalan, kini saatnya bagi kelompok peneliti kegelapan yang memiliki nama **Ankoku Kagaku Teikoku Desdark** muncul untuk menghancurkan umat manusia.

Namun sebuah kelompok peneliti yang menyadari keberadaan Desdark sudah membuat sebuah pusat penelitian masa depan yang dipimpin oleh **Profesor Honggo** dan beranggotakan para ***Computer Boys and Girls***. Kisah dimulai dari Profesor Honggo yang bergegas ke sebuah bangunan istana kuno yang sangat besar, dimana sedang diadakan penelitian untuk mengetahui keberadaan Desdark. Tak jauh dari tempat tersebut, **Akama Kenichi** sedang menuruni tebing, yang kemudian secara tak sengaja menemukan tempat ini. Profesor yang masuk ke dalam menemukan salah seorang penelitinya sudah mati, dan pasukan Desdark, ***Madaraman***, segera mengepung Profesor. Sungguh beruntung Kenichi sedang berada di dekat situ. Saat melihat kejadian itu Kenichi segera menolong sang Profesor. Melihat keadaan tersebut Profesor segera menghubungi *Computer Boys and Girls* untuk secepatnya membentuk ***Goggle V***. Dengan segera, *Computer Boys and Girls* mencari orang yang terpilih oleh komputer pusat penelitian masa depan untuk menjadi *Goggle V*.

Di tempat lain, di dasar laut yang letaknya cukup jauh dari Jepang, tersembunyi **Destopia**, sebuah istana besar yang merupakan markas besar Desdark. **Taboo**, yang merupakan pimpinan tertinggi dari Desdark segera memerintahkan untuk segera menerbangkan Destopia ke arah Jepang. Kemunculan Destopia dari dasar laut membuat orang-orang ketakutan, dan meninggalkan kehancuran yang sangat parah di setiap tempat yang dilewatinya. Salah seorang komandan Desdark, **Deskila**, segera membuat monster untuk menyerang Tokyo.

Melihat keadaan itu, *Goggle V* segera datang ke tempat monster Desdark berada. Maka terjadilah pertempuran yang sengit dengan para *Madaraman* yang menyertai sang monster. *Goggle V* berhasil mengalahkan monster Desdark dengan jurus gabungan andalan mereka, ***Goggle Victory Flash***. Desdark tidak tinggal diam, segera diluncurkannya robot raksasa dari dalam Destopia yang dapat memulihkan kekuatan monster yang sudah kalah tadi untuk menjadi pilot robot raksasa ini. Namun pusat penelitian masa depan yang dibentuk oleh Profesor Honggo sudah memperhitungkan segalanya, termasuk situasi ini! Maka segeralah diluncurkan ***Goggle Seezor***, sebuah kapal perang besar yang disembunyikan di bawah sebuah stadium *baseball*. Di dalam *Goggle Seezor* terdapat ***Goggle Jet*** yang kemudian dikemudikan oleh *Goggle Red*, ***Goggle Tank*** yang dikemudikan oleh *Goggle Blue*, dan ***Goggle Dump*** yang dikemudikan *Goggle Yellow*. Sedangkan *Goggle Black* dan *Goggle Pink* mengendalikan *Goggle Seezor*. *Goggle Jet*, *Goggle Tank*, dan *Goggle Dump* kemudian bergabung menjadi ***Goggle Robo*** untuk menghadapi robot raksasa



ANIMONSTER SPECIAL FEATURE



milik Desdark. Melalui pertempuran yang cukup sengit, *Goggle Robo* akhirnya berhasil menghancurkan robot raksasa itu dengan jurus ***Chikyuu Kendenshi Ginga Giri***. Melihat *Goggle V* berhasil menghancurkan robot ciptaannya, Desdark kemudian mundur untuk membuat monster yang baru, dan membuat rencana lain untuk menghancurkan *Goggle V* dan Tokyo.

Perjuangan keras *Goggle V* dimulai dari sini karena Desdark selalu melancarkan serangan yang licik untuk menaklukkan *Goggle V*. Cerita berjalan begitu cepat dan setiap pertempuran yang ada selalu mengancam jiwa para anggota *Goggle V*. Mereka masing-masing mengalami masa kritis dalam perjuangannya, akibat serangan dan siasat licik Desdark. Bukan hanya Desdark yang harus mereka hadapi, tapi juga para anggota *Goggle V* harus bisa memahami dan bekerja sama dengan para *Computer Boys and Girls* yang masih anak-anak. Hal yang tidak mudah karena masing-masing memiliki sifat dan *ego* yang berbeda.

Di tengah cerita, muncul seorang panglima Desdark bernama **Desmark**. Desmark yang licik selalu berhasil menyudutkan *Goggle V* dgn rencana-rencana kejinya. Salah satunya adalah ditemukan dan dihancurkannya pusat penelitian masa depan, sekaligus markas *Goggle V*. Bahkan moster-monster Desdark menjad semakin kuat, sampai-sampai jurus maut *Goggle Victory Flash* tidak lagi bisa mempan untuk menghancurkan monster-monster tersebut. Keadaan *Goggle V* semakin kritis, dan dengan perjuangan yang kuat akhirnya mereka berhasil menciptakan jurus maut baru, ***Goggle Golden Spear***. Namun sampai manakah senjata tersebut mampu menghadapi monster-monster Desdark? Dapatkah *Goggle V* menghancurkan Desdark? Untuk mendapatkan jawabannya, ikuti saja seri *Super Sentai* klasik yang penuh aksi ini hingga selesai. Buat yang sudah pernah menonton serial ini, kamu bisa menonton ulang untuk sekedar mengenang kembali sepak terjang para pahlawan *sentai* dari masa kecilmu! Sedangkan buat yang belum pernah, ngga ada salahnya juga menonton *Goggle V* sebagai pembanding terhadap seri *sentai* masa kini.

THE HEROES

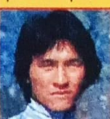
AKAMA KENICHI / Goggle RED





Seorang pendekar yang terpilih untuk mengenakan topeng dengan **batu rubi** yang melambangkan kekuatan peradaban kota legenda **Atlantis**. Akama Kenichi berprofesi sebagai pemimpin tim penjelajahan, eksplorasi, dan pendakian gunung. Dalam bertempur, senjata istimewa milik *Goggle Red* adalah ***Red Ruby*** dan ***Red Rope***, sebuah tali yang dapat dialirkan listrik ke dalamnya, yang kemudian menjadi *Inazuma Rope*. Ia dikenal sebagai pendekar yang tegas.

KURODA KANPEI / Goggle BLACK





Seorang pendekar yang terpilih untuk mengenakan topeng dengan **batu emerald** yang melambangkan kekuatan dan misteri peradaban benua **Asia**. Kuroda Kampei adalah pemimpin klub catur di universitas dan dikenal sebagai pemuda yang sangat cerdas. Dalam bertempur, senjata istimewa milik *Goggle Black* adalah ***Black Club*** dan ***Emerald Nunchaku***. Ia dikenal sebagai pendekar yang tubuhnya ringan dan ahli bela diri *kempo*.

AOYAMA SABUROU / Goggle BLUE





Seorang pendekar yang terpilih untuk mengenakan topeng dengan **batu safir** yang melambangkan kekuatan dan misteri peradaban dari negara **Mesir**. Aoyama Saborou adalah seorang pemain *ice hockey* yang handal, sehingga gerakan tubuhnya selalu terlihat seperti mengalir dan kuat. Dalam bertempur, senjata istimewa yang dimiliki oleh *Goggle Blue* adalah ***Blue Ring*** dan ***Blue Jet Ring***. Ia dikenal sebagai pendekar dengan gerakan yang sangat cepat.

大戦隊 ゴーグルV



SAJIMA FUTOUSHI / Goggle YELLOW

Seorang pendekar yang terpilih untuk mengenakan topeng dengan **batu opal** yang melambangkan kekuatan dan misteri peradaban bangsa **Mu**. Sajima Futoushi mempunyai pekerjaan sebagai petugas di sebuah kebun binatang. Dalam bertempur, senjata istimewa yang dimiliki oleh *Goggle Yellow* adalah ***Yellow Ball*** dan ***Denkou Ball***. Dikenal sebagai pendekar yang mengandalkan kekuatan fisik.





MOMOZONO MIKI / Goggle PINK

Seorang pendekar yang terpilih untuk mengenakan topeng dengan **batu berlian** yang melambangkan kekuatan dan misteri peradaban bangsa **Maya** dan **Inca**. Momozono Miki adalah seorang atlet senam ritmik, keahliannya itu selain membuat tubuhnya sangat lincah juga membentuk tubuhnya dengan baik. Dalam bertempur, senjata yang dimiliki oleh *Goggle Pink* adalah ***Pink Ribbon*** dan ***Pink Diabuton***. Dikenal sebagai pendekar wanita yang kuat dan lincah.





PROFESOR HONGGO

Seorang peneliti yang juga dikenal sebagai pendiri pusat penelitian para peneliti masa depan yang dibangun secara rahasia di bawah sebuah taman hiburan. Profesor Honggo yang sudah mengetahui keberadaan Desdark sejak lama segera melakukan berbegai penelitian yang menghasilkan berbagai senjata untuk melawan Desdark. Hasilnya adalah *Goggle V* beserta persenjataan dan kendaraannya.



COMPUTER BOYS AND GIRLS

Anggota pusat penelitian masa depan yang mengoperasikan komputer di pusat penelitian ini. Mereka kemudian menjadi orang yang mendukung *Goggle V* dari belakang, dengan memberikan informasi-informasi dalam menghadapi monster-monster Desdark yang semakin kuat.



THE BIG GUY

GOGGLE SEEZOR

Goggle Seezor adalah sebuah kapal perang besar yang dikemudikan oleh *Goggle Black* dan *Goggle Pink*. Selain berfungsi sebagai kapal tempur, ia juga berfungsi sebagai pesawat pengangkut. Di dalamnya terdapat 3 buah kendaraan tempur, yaitu: *Goggle Jet*, *Goggle Tank* dan *Goggle Dump*.

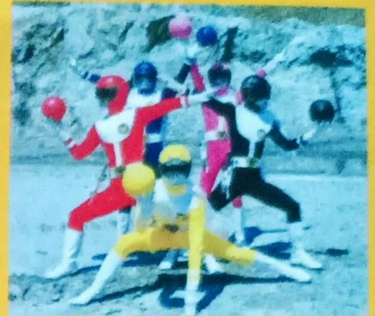
Jika diperlukan, *Goggle Seezor* akan diluncurkan dari markas persembunyiannya dibawah sebuah stadium *baseball*.



GOGGLE ROBO

Robot tempur milik pasukan *Goggle V* ini dirancang untuk menghadapi serangan robot raksasa milik Desdark. Robot ini terbentuk dari gabungan tiga kendaraan tempur: *Goggle Jet* yang dikemudikan oleh *Goggle Red*, *Goggle Tank* yang kemudikan oleh *Goggle Blue*, dan *Goggle Dump* yang kemudikan oleh *Goggle Yellow*. Jurus pamungkasnya adalah ***Chikyuu Kendenshi Ginga Giri***.





THE VILLAINS

ANKOKU KAGAKU TEIKOKU DESDARK

Desdark adalah sebuah kelompok yang terdiri dari para peneliti dari dunia kegelapan sesuai dengan namanya, *Ankoku Kagaku Teikoku* yang memiliki arti kekaisaran para peneliti dunia kegelapan. Setelah beristirahat dalam kurun waktu yang cukup lama sambil menghimpun kekuatan, Desdark di bawah pimpinan Taboo kembali muncul dengan **Destopia**-nya untuk menghancurkan umat manusia. Penelitian yang dilakukan oleh Desdark membuahkan hasil seperti para moster yang disebut sebagai ***Goumei Kaijuu*** dan beberapa robot raksasa yang siap untuk dikeluarkan untuk menghancurkan umat manusia.



DESMARK

Seorang panglima tertinggi Desdark yang bangun dari tidurnya. Dengan adanya Desmark maka serangan-serangan yang dilancarkan Desdark terhadap umat manusia maupun *Goggle V* menjadi semakin kejam. Sifatnya yang sangat licik, dan keji merupakan ciri khas dari tokoh Desdark yang satu ini.



END NOTE...

Membuka kembali kenangan masa kecil yang indah, sangatlah menyenangkan. Terlebih jika bentuknya berupa tayangan yang seru dan mengasyikkan. *Dai Sentai Goggle V* adalah salah satu bukti bahwa seri sentai bisa memberikan banyak pelajaran positif, terutama tentang bagaimana menghargai persahabatan, dan kepedulian terhadap bumi tempat kita hidup...



ADVANCED IN ACTION!!

STRIKE GUNDAM [NORMAL TYPE]





Baru-baru ini **Bandai** mengumumkan akan mengeluarkan serial baru untuk model Gundam dengan nama ***Advanced MS In Action*** atau [A.M.I.A.]. Seperti apakah A.M.I.A. ini? Bandai mengatakan seri ini merupakan pengembangan dari seri ***MS In Action*** atau [M.I.A.]. Perbedaannya terlihat dari rangka dalam A.M.I.A. yang dibuat sangat detil dilengkapi dengan berbagai sendi pergerakan yang memungkinkan untuk menggerakkan model seri ini lebih leluasa dibandingkan M.I.A. Model pertama yang dibuat dalam seri A.M.I.A. adalah ***GAT-X105 STRIKE GUNDAM [Normal Type]*** dari serial *Gundam* terbaru ***Kidou Senshi Gundam SEED*** yang tentunya sedang *booming* baik di Jepang maupun di luar Jepang. Selain memiliki sendi gerak yang sangat banyak, model ini juga memiliki detil bentuk badan yang bagus, uniknya *parts* bagian luar dari model ini bisa kamu lepas-lepas dan didalamnya kamu akan menemukan rangka utama dari model ini. Dalam soal posisi, model ini bisa diposisikan dalam posisi-posisi yang cukup sulit, posisi jongkok juga bisa kamu terapkan dengan baik pada model ini karena sendi gerak pada bagian paha, lutut, dan mata kaki memungkinkan untuk posisi seperti itu. Bagian siku juga memiliki sendi gerak yang baik dan memungkinkan untuk menekuk bagian tersebut dengan sudut 90 derajat. Kalo soal detil guratan dan lekuk-lekuk, model ini memiliki detil yng sangat baik untuk ukuran A.M.I.A. Bagian lengan dibuat sedemikian rupa sehingga kamu bisa memposisikan kedua lengan ke bagian tengah, posisi ini sangat terasa pada saat kamu memposisikan model ini dengan kedua tangannya sedang memegang ***Beam Riffle*** yang merupakan senjata utama yang disertakan dalam model ini. Selain *Beam Riffle*, model ini juga dilengkapi dengan ***Shield***. Menurut rencana awal model ini akan dipasarkan sejak Desember 2002, namun nampaknya mengalami sedikit keterlambatan dan pengunduran jadwal penjualan. Setelah *Strike Gundam Normal Type*, model A.M.I.A. yang akan dijual selanjutnya adalah ***Duel Gundam***, berlanjut ke ***Strike Gundam Aile Type***. *Advanced MS In Action Strike Gundam Normal Type* ini memiliki tinggi 12 cm dan dijual dengan harga 2000 yen.























RADIO CONTROL ROID DOM MS-09

Inilah mainan *radio control* kedua yang dikeluarkan oleh perusahaan **Bandai Character Toy**. Sebelumnya perusahaan ini sudah mengeluarkan mainan *radio control* dari *Mobile Suit Mono-eye* legendaris ***Zaku*** yang dilengkapi dengan ***CCD Camera*** dan dari ***Zaku Machine Gun*** yang merupakan senjata yang disertakan bersma mainan ini dapat menembakkan peluru ***BB Bullet*** yang biasa dipakai untuk *Air Hobby Gun*.

Seperti yang terlihat pada gambar, model kedua yang diambil adalah *Mobile Suit* ***MS-09 Dom***. Apa saja yang dapat dilakukan oleh mainan *radio control* ini? Yang pasti dari *remote control*-nya dengan bentuk yang unik kamu bisa mengendalikan mainan ini untuk berjalan ke arah yang kamu kehendaki. Pergerakan mainan ini cukup cepat karena digerakkan oleh roda yang terdapat pada telapak kakinya. Jadi pergerakannya seakan-akan seperti bergerak dengan menggunakan tenaga *Hover*, seperti yang terlihat di animenya. Pada *remote control* kamu akan menemukan *indicator* untuk ***Life*** dan ***Shot***. Nah, ini berguna kalau kamu sedang mengadu kebolehan kamu mengendalikan mainan ini dengan orang lain yang juga memiliki mainan yang sejenis. Dari *Bazooka* yang merupakan senjata utama mainan ini dapat dikeluarkan sinar *infra red* yang harus kamu arahkan ke ***Target Point*** yang terdapat pada tubuh mainan lawan, kalau kena maka *indicator Life* lawan akan berkurang. Berlaku juga hal yang sama untuk kamu kalau kamu terkena serangan lawan. Pada tubuh mainan ini juga terdapat ***LED Indicator***, yang dapat mendeteksi posisi mainan lawan kamu, kalau terlalu jauh maka lampu ***Lost*** akan menyala pada *remote control* kamu dan kalau terlalu dekat maka lampu ***Warning*** akan menyala. Menarik bukan?

Menurut rencana mainan ini akan dikeluarkan di pasaran Jepang pada bulan Maret 2003 nanti dengan harga 29.800 yen. Berminat untuk memiliki satu? Ada baiknya kamu mulai menabung dari sekarang, siapa tahu pada saat mainan ini keluar kamu sudah punya dana untuk membelinya.







RESIN KIT MAHORO & MOTORBIKE





Buat kamu yang hobi banget dengan *resin kit* sepertinya model ini cukup menarik untuk kamu koleksi. Resin kit ini dibuat oleh **Kotobukiya**, sebuah perusahaan yang sudah banyak membuat berbagai *resin kit* berkualitas, berdasarkan inspirasi dari serial anime *Mahoromatic* terbaru, ***Mahoromatic Motto Utsukushii Mono***. Yang menarik, kalau kamu membeli *resin kit* ini maka kamu akan mendapatkan 2 jenis kit yang berbeda, yaitu *resin kit* dari **Mahoro** yang *cute* dan *resin kit* dari *Sports Bike* yang keren lengkap dengan detail mesin bagian dalamnya. Soal detail guratan dan lekuk tubuh sih tidak perlu dipersoalkan lagi, soalnya kamu dijamin bakal puas banget dengan resin kit ini. Tinggal keahlian kamu saja yang diuji untuk mengecat model ini sebaik mungkin.

Resin kit ini dijual di pasaran Jepang sejak bulan November 2002 lalu dengan harga 19.800 yen. Yah, memang harganya cukup mencengangkan dan 'mencekik' para modeler di Indonesia, tapi harga itu sepertinya memang pantas untuk *resin kit* berukuran besar dengan skala 1 : 12 ini. Berminat membeli? Coba saja langsung menghubungi agen hobi kamu di kota kamu untuk menanyakan model ini. Lebih cepat lebih baik karena *resin kit* ini dibuat dengan jumlah yang terbatas.

Selain *resin kit* di atas, buat kamu yang hobi dengan *resin kit* dan suka banget dengan *Mahoromatic*, masih banyak *resin kit* dari anime *Mahoromatic* yang dapat kamu beli dengan harga yang beragam. Para perusahaan pembuat *resin kit* nampaknya tidak mau ketinggalan untuk membuat model dari karakter yang cute ini. Yang pasti kamu bisa mendapatkan berbagai *resin kit* buatan perusahaan yang berbeda-beda, di antaranya adalah **Kotobukiya**, **Amie Gran**, **Comic Tora no Ana**, **Off Limit**, **Epoch C-Works**, dan **Tsukisei**. Untuk soal harga nampaknya kamu harus rajin menabung untuk membelinya karena seperti yang sudah diketahui harga *resin kit* sangatlah mahal, bahkan untuk modeler negeri Sakura sendiri.



Hi, Animonster... Terus terang gua punya sedikit uneg2 nih. Begini, gua tau kalo Animons itu ngga suka sama pembajakan komik, n' gua juga setuju banget! Tapi kalo dipikir-pikir apa selama ini kita ngga jadi orang yang munafik? Soalnya kita ngegembor-gemborin anti komik bajakan, tapi di sisi lain kita sendiri nikmatin anime dengan cara beli cd anime kopian [termasuk gua] atau dengan cara nge-*download*. Itu 'kan udah jelas termasuk pembajakan, biarpun buat diri sendiri n' bukan untuk disebarluaskan. Gua tau jarang banget toko yang ngejual cd anime orisinil, kalopun ada harganya juga ngga terjangkau sama kita-kita yang pas-pasan n' kalopun ada yang kemasan ekonomisnya, terus terang gua ngga nyaman nontonnya [contohnya *NG Evangelion*-nya Tora, *commercial break*-nya itu lho...]. Yang amat disayangkan juga, banyak anime2 yang baru n' bagus masih belum pasti apakah versi resminya bisa masuk ke sini ato tidak, dan mungkin hal ini yang menyebabkan beredarnya cd anime bajakan. Tapi apakah alasan itu sama dengan alasan beredarnya komik bajakan? Tentu saja! Memang selama ini kebanyakan orang berpendapat kalo beredarnya cd anime n' komik bajakan itu adalah perbuatan segelintir orang yang ingin meraup keuntungan semata di tengah *booming*-nya anime n' manga, tapi menurut gua faktor utamanya adalah permintaan pasar yang tinggi, di mana kita [sebagai penggemar anime n' manga] disadari atau tidak, secara tidak langsung ikut andil di dalamnya. Trus kalo emang cara untuk menghentikan komik bajakan dengan cara beli komik aslinya [di Kinokuniya, misalnya] kayaknya ngga bakalan mempan deh... Diliat dari harganya aja udah jelas kalo orang udah pasti lebih milih yang bajakannya [kecuali bagi orang yang punya duit lebih...]. Kalo kebeli yang aslinya, gimana kalo yang ngga ngerti bahasa Jepang? [*kawaisoo ne...!*] Nah lho pasti ujung ujungnya ke komik bajakan juga, soalnya kita baca komik kan bukan cuma ngeliatin gambarnya doang, tapi juga ngikutin jalan ceritanya. Ah.. udah deh. Pokoknya soal pembajakan anime n' manga susah diberantasnya. Yang gua harepin sekarang supaya para produsen vcd n' penerbit komik legal bisa selangkah lebih maju dari para pembajak, jadi versi asli ato legalnya lebih dulu keluar daripada versi bajakannya, n' tentu saja dengan kualitas yang bagus dengan harga yang terjangkau... Amin. *Miaw!!*

Kuro Neko [meong_item@lycos.com]

Redaksi:

Kita suka banget membaca surat kamu [dan beberapa surat dari pembaca lain yang mempertanyakan hal yang sama]! Ini membuktikan bahwa kamu punya kesadaran etika yang baik dan pemikiran yang dewasa. Terus terang, hal ini sudah menjadi pergumulan tersendiri bagi kami sejak setahun terakhir. Itu sebabnya kita mencoba men-*support* sedapat mungkin perkembangan komik dan produsen VCD anime legal, serta stasiun-stasiun TV yang menyiarkannya. Kami sadar bahwa apa yang kami lakukan tidak akan pernah cukup, tapi setidaknya kami mencoba menyuarakan pendapat kami, dan menuangkannya dalam perbuatan. Namun perkembangan anime-manga yang terjadi 2 tahun belakangan ini sedemikian pesat, sehingga memicu banyak pihak untuk membisniskan anime-manga ini -- sayangnya sebagian besar memilih jalan pintas: membajak. Padahal, beberapa hal mulanya dilakukan bukan untuk tujuan itu, misalnya *fan-subbed anime*, yang diperuntukkan bagi kalangan khusus pencinta anime yang ingin menyaksikan anime terbaru lewat media komputer-internet. Nah, jika sekarang kamu bertanya sikap Animonster, kami tak berniat mendukung anime ataupun komik ilegal! Sekarang kami lebih fokus pada bagaimana caranya agar pihak penerbit Jepang dan pemilik lisensi anime disana sadar bahwa peminat anime dan manga di Indonesia cukup signifikan, dan 'membujuk' mereka untuk mau bekerjasama [dalam artian mempermudah] proses pemberian lisensinya pada penerbit atau agensi anime di Indonesia. Jika memungkinkan, mudah-mudahan Animonster juga bisa terlibat langsung dalam upaya ini, sehingga diharapkan makin banyak komik dan VCD anime legal dengan kualitas baik dan mutu terjangkau, yang beredar di sini.

Hai Animonz, pa kabar?
Gw udeh ngumpulin Animonz sejak masih vol 1 lo, sekarang ada yang mo gw sampein...

1. Buat *Gold Edition* nanti kudu dibikin yang heboh ya [usul gw sih 200 hlm, bonus bejibun, harga antar 30-40 rb masih wajar kok kan jarang2 *ada gold edition*].
2. Buat bonusnya, gw kepikiran Animonz bikin CD yang isinya *collectible items* buat para otaku [*anime screensaver,desktop theme, wallpaper* en *games,mangascans*, gambar2 anime yang bagus2, ato bisa juga *scan*-an Animonster yang udah lama2 biar yang kehabisan tetep bisa baca]. Soal sponsor bisa kayak *silver edition* dulu ngajak distributor anime original [di CD bisa dikasih *trailer* anime mereka] ato bisa juga penerbit manga legal [di CD bisa dikasih cuplikan manga mereka]
3. Selamat buat Machiko-sensei atas *manga school*-nya, sayang gw ga bisa ikut soalnya jadwalnya bentrok ama jadwal les. Tapi mudah2an dengan adanya *Machiko manga school* ntarnya bakal banyak dibuka *manga school* yang laen. Kan jadi banyak yang berminat belajar manga.
4. Animonz bisa bantu ngga carin *website* yang nyedian *mangscans* anime2 top. Gw lagi demen baca *mangscans* nich.

Ok sekian aja e-mail gw yang panjang dan lebar ini. Sori bgt kalo kepanjangan en bahasanya ga enak dibaca. Khusus yang no 1&2 tolong diperhatiin yah soalnya kan bisa direncanain jauh2 hari.

Marcel, Jakarta [otaclub_87@yahoo.com]

Redaksi:

Kabar baik ^_^

1. Sip deh. Kita bakal kasih yang spesial, tapi dengan harga yang wajar.
2. Nanti kita pertimbangkan ya. Yang jelas bisa jadi *collectible item* yang berharga buat pembaca Animonz deh.
3. Machiko-sensei, ada yang ngasih ucapan selamat nih...
4. Nanti kita ulas sekalian deh yach, dalam bentuk artikel yang informatif, OK?

Hai Animonster, langsung aja niiihh...

1. Kok musik dan lagu-lagu Jepang jadi jarang di ulas di Animonster sih?
2. Bikin juga dong halaman untuk mengulas *discography*-nya [cd,vcd,dvd] grup ato penyanyi ternama ato yang lagi ngetop juga....
3. Kalo lagi ngulas ato review anime dsb.contoh nya seperti di Whats Up, New Anime, On Stage dsb. jangan pake gambar segede Godzilla donk, kan sayang halamannya apalagi ditaruhnya di tengah/batas halaman.
4. Trus kalo lagi review anime juga ditulis rinci dong, seperti berapa episode, tanggal, penggambar dsb.

Sekian surat saya tolong dijawab semuanya ya........

Nheza Destra Nodista [game_nhez@hotmail.com]

Redaksi:

1. Selama ini memang kita masih lebih konsen pada artis musisinya, karena demikian banyak yang kita rasa perlu 'dikenalin' kepada para pembaca semua. Tapi kalau banyak yang minta, nanti kita bisa munculkan rubrik kecil tentang review album/single terbaru. Bahkan bisa sekalian dengan chart-nya.
2. Yang ini selalu kita ulas dalam bentuk artikel di rubrik Intro kok.
3. Wah, kalau punya gambar-gambar yang besar dengan kualitas bagus, kita ngga pernah pelit buat 'bagiin' ke pembaca. Kan jadinya kamu ngga bosen saat membaca ulasannya.
4. Biasa juga kita munculkan kok. tapi bakal kita perhatikan saran kamu, biar ulasan kita lebih lengkap lagi, *right*?

Thanks buat masukannya yach...

Dearest Animons,
Moniq udah langganan Animonster dari vol 4, tapi baru kali ini ngirim surat ke Animonster, moga2 aja dimuat nih...

1. Makasih ya *Imadoki*-nya, Anim memang paling tau yang kita mau ^_^
2. Kapan bahas *Orpheus no mado*, walau ini komik dah lama tapi ceritanya kan bagus.
3. Gimana kalo di *gold edition* nanti Animons bikin *surprise* buat pembaca setia, kalo bisa kasih bonus yang keren dan banyak, terus kalo ntar harganya naik bilang2 ya biar gw ngga kaget pas mo beli, kan malu kalo uangnya kurang ^_^
4. Animonster vol.46 perasaan lebih tipis,apa ini cuma perasaan gw aja ya?
5. Nanggapin pernyataan Viktor vol.46, sebagai pencinta *Conan*, gw ngga terima kalo *Conan* dibilang ngebosenin, karena sampe sekarangpun gw tetap suka dan menikmati membaca *Conan* pada tiap lembarnya. Emang waktu penerbitan *Conan* di Indonesia tuh lama, tapi Elex tetap konsisten nerbitin *Conan* tiap beberapa bulan, dan di Jepang sendiri komik *Conan* belum selesai kalo ngga salah baru vol.39, dalam cerita *Conan* juga belum kembali sebagai Shinichi Kudou. Dan kalo memang *Conan* berhasil ngedapetin peringkat satu sebagai komik terbaik itu wajar, karena Conan punya banyak penggemar setia, gw yakin dari 10 orang penggemar manga 9 orang di antaranya pencinta *Conan*. Tapi bagaimanapun itu pendapat gw, tiap orang punya pendapat yang berbeda-beda, boleh kan? Dan terakhir, makasih buat Animonster yang udah mau nanggapin surat gw.

[moniq_fleurs@yahoo.com]

Redaksi:

1. Hehehe, sama-sama dech...
2. Nanti kita masukin ke plan Animonz taon ini yach.
3. Pasti kita siapin secara maksimal. Dengan semua yang serba spesial, pasti deh ada kenaikan harga. Tapi bakal kita usahain tetap dibawah Rp. 30 ribu, soalnya kita juga bakal memperhatikan 'kenyamanan' para pembeli ^_^
4. Memang, kemarin Animonz 'hanya' berisi 68 halaman. Tapi yang sekarang kembali jadi 76 halaman kok.
5. Yup, semua orang boleh punya pendapatnya masing-masing. Dan disinilah kita belajar buat saling menghargai ^_^ Selain Moniq, kami juga mendapat beberapa surat senada yang mengomentari surat dari Viktor.

My dearest Animonsta, Gw cuma mau ngomong ttg tanggapan Animonz di edisi kemarin ttg komik '*underground*' dan komik *Det. Conan* yang 'berabad-abad' itu. Gw salut banget atas jawabannya. Gw rasa Animonz memang benar. karena selama ini gw melihat kalau komik-komik [tepatnya] bajakan itu udah menjamur tapi dengan kualitas yang sangat memprihatinkan! Yah, pokoknya gw pikir, apa yang Animonz pikir itu tuh benar! Kenapa Elex atau M&C harus nunggu ngeluarin komik-komik seperti *Fushigi Yuugi*, *One Piece*, *Capt. Tsubasa* hingga *Hanayori Dango* kalau misalnya untuk menerbitkan itu mereka hanya perlu 'memfotokopi' lisensi dan 'kata2 keramat' lainnya? Kalau begini kan, yang rugi kita juga. Apa kata 'mereka yang membuat di negara sana' kalau mereka tahu bahwa komiknya diproduksi dengan tidak bertanggung jawab khususnya dlm perizinan dan percetakan. Jika [mungkin] banyak yang menyukai komik2 bajakan tsb, kenapa penerbitnya tidak berusaha menerbitkannya secara legal? Tentu itu akan mendapatkan dukungan dari manapun. 'Tul ngga? Btw, [masih mau nanya nih!] kapan mau menampilkan Hyde lagi? *And* kalo *One Piece*, *HxH*, *Inuyasha*, dsb udah ditayangin di sini, kapan nih yang lain?! Sebetulnya gw juga pengen nanya, apa Animonz ikut serta dalam pemilihan anime2 yang akan ditayangkan ini? Soalnya gw pernah baca kalo Animonz turut menginformasikan ke stasiun TV tentang anime2 yang layak tampil [baca di Animonz 37]. Gw rasa *huff* sekian aja. Pasti Animonz jg lega kalo gw dah selesai ^_^; *sigh* Pokoknya *Animonz iz d best!! MUST keep up d good work!! Jya ne!*

Echa [asaz_12@yahoo.com]

Redaksi:

Sekedar informasi, kemarin kami bertemu dengan Morita-san, senior manager dari Kodansha. Beliau juga sangat prihatin dengan maraknya peredaran komik ilegal, dengan mutu yang sangat menyedihkan dan juga sangat ngga bertanggungjawab dalam isinya. Ternyata mereka pun sangat menyadari bahwa ada perbedaan budaya antara Jepang dan Indonesia, sehingga mereka juga tidak sembarangan menawarkan produk manganya kepada kita. Mengenai hubungan dengan stasiun TV, Animonz hanya melakukan tanggungjawab untuk menginformasikan berbagai tayangan anime yang berbobot, sedangkan selebihnya merupakan tanggungjawab para staff stasiun TV itu masing-masing. Thanks buat dukungannya.

Haloo Animonster,
Makasih atas ulasan *Rave*-nya kemarin, eh iya Animonster udah bahas *Get Backers* belum? Kalo belum, tolong bahas dong! Saya juga mau sekalian ngasih tanggapan buat suratnya Viktor di edisi kemarin, tapi sebelumnya saya minta maaf dulu kalau ada kata-kata yg kurang sopan ya! Gini lho...tentang komik

TERBIT SETIAP TANGGAL 17



underground, maksud dia itu apa? Komik bajakan? Kalo emang dia suka komik bajakan, ya silakan aja beli, tapi saya **benar-benar** ngga setuju kalo komik kayak gitu kamu sebut komik *underground*. Jangan-jangan malah dia yg ngga tau komik *underground* itu kayak gimana! Apa Viktor tau komik karpet biru, Zenit, Sick Ilustrated? Itulah yang disebut dgn komik *underground*!! Atau Viktor tau MKI? Itu perkumpulan studio komik-komik *underground*! Itu aja deh tanggapan saya, sekali lagi maaf kalo kata-kata saya bikin Viktor marah. Semoga Animonster makin maju! *Support your local comic movements!*

[kyuuketsuki_alucard@hotmail.com]

Redaksi:

Get Backers bakal kita ulas kok, tunggu aja, lagi kita siapin ^_^ Yach, semoga ngga ada yang salah kaprah lagi dengan istilah komik *underground*. Padahal hampir dalam setiap ulasan tentang Pekan Komik Nasional kita selalu memberitakan tentang keberadaan komik *underground* ini. *Yosh*, semoga komik lokal kita bisa semakin berkembang, jadi industri yang profesional.

Moshi-moshi... *this is my first letter to Animonz.*

1. Anim bahas dong Laruku yang lengkap, terutama Hyde, abis *kawaiiiii* sih ^_^
2. Udah ditunggu-tunggu nih Ngomik Lagi Yuk!-nya, *and* kalo bisa penilaiannya jangan lama-lama dong, kan kasian yang ikut lomba kalo jantungan tiap edisi Animonz terbit tapi belum ada pengumuman pemenangnya.
3. Memang sih saya ngga setuju sama komik-komik bajakan yang terbit disini, tapi mereka itu ada kan karena komik-komik legal yang ada tidak dapat memuaskan otaku-otaku di Indonesia. Kita semua tau kalo sebagian komik2 yang bermutu itu mengandung unsur2 kekerasan,dll [contohnya X], tapi kan benar-benar mengecewakan kalo komik2 seperti itu tidak dapat kita nikmati di sini. Saran saya buat penerbit legal, buat dong *rating* pembaca dan jangan membatasi komik terlalu ketat, kalo ngga kapan bisa ngubah pandangan kalo komik bukan cuma bacaan anak2, ya ngga?
4. Buat teman-teman otaku yang ada di Yogya, kenalan yuk! Abis sulit sih nyari teman sama-sama penggemar anime di sini.

Yenny Wijaya [aqua_balls@yahoo.com]

Redaksi:

1. Lho, kan Laruku udah nongol 2 kali! Tapi kalau Hyde, kita memang udah janji kok. sabar yach... Sebagai 'penawar rindu', kita kasih gambar dia di cover bonus Animonz kali ini. Puas? *jitak luh kalo belom puas juga!* ^_^
2. Sip, pasti kita adain lagi sekitar tengah tahun ini.
3. Kita juga mendukung penggunaan rating pada komik legal, tentu aja harus secara konsisten dan bertanggungjawab.

Apa kabar Animonz? Semoga tambah tebal, ngga telat munculnya *and* banyak bonusnya. Saya ada beberapa pertanyaan, tolong dijawab.

1. Bonus Anim #46 lalu kan SHITAJIKI. Itu sebenarnya apa dan fungsinya apa? Sejenis *Mouse pad*?
2. Ada 2 istilah Jepang yang saya ingin tahu artinya: *"karakuri"* dan *"maseki"*. Bisa bantu?
3. Cara pengiriman data buat Fan's Club bisa lewat e-mail ngga?

Itu saja pertanyaan yang ada, lain kali saya kirim lagi kalau ada.
Keep on movin Animonster!

Victor Lius [cool_blue25981@hotmail.com]

Redaksi:

1. *Shitajiki* itu fungsinya buat alas menulis, terutama saat kamu menulis pada selembar kertas atau *loose leaf*. Tapi karena Animonz belum bisa memberikan yang bentuknya plastik keras [mahal banget ongkos produksinya!], jadi kalau kamu ingin menggunakannya sebagai alas tulis, dianjurkan agar me-*laminating* dulu *shitajiki OnePiece-Chobits* itu.
2. Istilah yang kamu tanya ini kamu tahu dari mana yach? Apakah dari istilah *tokusatsu*? Sulit untuk menjawabnya jika kita belum tahu konteks-nya.
3. Sampai sekarang kita hanya menerima kiriman data dan foto Fan's Club dalam bentuk surat via pos.

Konnichi wa animonsuta, langsung to da point aja deh!

1. Animonster beneran nih mo nerbitin komik sendiri? Wah, asyik nih!! *Please* jadi donk!! Saya yakin semua fans animonster bakalan dukung. Terbitin





karyanya Yuki Kaori donk! Belom ada karya dia yang nongol ^_^
2. Buat M&C, sebenernya jadi ga sih terbitin *Ayashi no Ceres*? *Hikaru no Go*-nya juga! Katanya mao nerbitin? Tapi kok ga nongol2? Makasih uda terbitin *Imadoki!* Terbitin manga beken laen donk!
3. Belakangan ini kan ada tuh penerbit komik yang pake kaya *fansub* gitu dgn kalimat: "komik ini hanya ditunjukkan sebagai pereview saja, kalau sudah diterbitkan secara resmi harap membeli versi originalnya". Gimana pendapat Animonster?
4. Kayaknya penerbit komik bajakan tuh uda kebangetan banget. Sebenernya apa maksudnya sih terbitin komik yang *super ecchi* kayak: *My Love, First Love* n love2an laennya. Nyari untung dari ngebajak aja uda salah, ini maksudnya mau nyari untung dari *hentai*, atau ngerusak anak sini, atau malah dua2nya?! Mungkin di Jepang hal itu gak papa, tapi jelas2 di Indonesia tuh ga bisa diterima, karena yah maklum aja, pikiran orang sini tuh beda sama orang sana. Boleh dibilang masih sempit lah! Pake *rating* aja jelas dilanggar, gimana ngga? Ada kalanya saya memang setuju Elex yang nerapin sistem sensor, tapi biarpun pake sensor kalo ceritanya memang bukan buat anak di bawah umur tetep aja bahaya.
5. Buat semua penerbit komik Indonesia baik legal maupun tidak, Kayanya sistem peratingannya belom pas banget deh. Jangan cuma hanya melihat seberapa banyak gambar *ecchi* yang ada di buku. Udah dulu deh, sori kalo kepanjangan.Maaf aja kalo ada yang tersinggung bacanya, baik redaksi atau pun pembaca. *Arigatou*.

Alicia [fallenangel@angelsanctuary.net]

Redaksi:
1. Moga-moga sih bisa terwujud di tahun ini. Tapi tentu aja bukan atas nama Animonster. Yang jelas masih di bawah penerbit Megindo.
2. Ada tanggapan dari Mas dan Mbak di ***m&c!***?
3. Wah, kayaknya bakal makin pelik aja deh urusan pembajakan komik ini. Apa memang udah takdir bangsa kita dikenal sebagai pembajak? Semoga aja semua bisa berubah, karena itu toh tergantung sikap mental dan keinginan tulus dari kita semua, *darou*? ^_^
4. Faktanya, di Jepang sendiri -- meski lebih bebas -- semua manga ada peruntukkannya kok. Dan sistem sensor tetap diawasi oleh pemerintah, sesuai aturan yang ditetapkan.
5. SETUJU!! ^_^

Moshi-moshi, Animonz! *First of all, happy new year for all Animonz' crew!* Moga-moga di tahun 2003 ini, Animonz makin bagus kualitasnya.
1. Edisi khususnya kapan nih? Udah ditunggu-tunggu! Kemaren edisi ultah kan? Kenapa ga dijadiin edisi khusus? Kan *event*-nya pas banget.
2. OtakuTalk kenapa jadi 1 halaman lagi? Padahal kayaknya rubrik ini banyak peminatnya. Jadiin 2 halaman lagi ya! Biar surat-surat penggemar Animonz lebih banyak lagi yang dimuat,ok!
3. Animonz tau ga kalau anime *Furuba* tuh bakal dilanjutin ga? Sayang banget kalau ga dilanjutin, *Furuba is #1 comedy anime*.

Segitu aja, moga-moga bisa dimuat en jangan lupa dijawab. *Arigatou!*

Yoshia [yellia@bdg.centrin.net.id]

Redaksi:
Met taon baru juga! Kita harus makin baik taon ini yach!
1. Sengaja kita tunda ampe edisi 50 [*Gold Edition*], jadi biar tambah meriah, dan kita bisa nyiapin secara lebih maksimal.
2. Kemarin memang ada 'pengurangan' jatah halaman, tapi mulai sekarang kita usahakan OtakuTalk bisa tetap 2 halaman.
3. Wah, belum ada info tentang hal itu. Tapi kita harapkan aja ada lanjutannya ^_^

Hi Animonster! Jujur aja, edisi vol.46 'tipis' bgt!! Terutama pas bagian *Rave*-nya, ngga puaaaass!!! Dikit amat!! Padahal itu on stage kan? Kalo memang belum siap, ngebahasnya jgn dipaksakan donk! Gw rela nunggu kok di edisi selanjutnya. Biar ulasannya memuaskan. Ulas tentang *Get Backers* ama *Samurai Deeper Kyo* donk! Trus, mo protes! *Treasure Planet* kan kartunnya Disney? Ngga sesuai ama prinsipnya Animonster yg ngulas ttg anime-manga? Ulas ttg garnet crow donk! Trus ama la cryma cristi juga! Sorry klo kritik gw terlalu gamblang. Abis gw kecewa berat pas beli no. 46, apalagi pas liat covernya bukan gambar *Rave*! *sigh*

[pick_4@plasa.com]

Redaksi:
Wah, bukan gak siap, tapi memang jatahnya hanya segitu. Itu kan udah 8 halaman lho! Kita sengaja ngga bikin *spoiler*, supaya kamu masih bisa menikmati nonton anime atau baca manganya [kalo jadi diterbitin Elex] nantinya. Kalo diungkap semua ntar malah bosen kan? ^_^ Soal *Treasure Planet*, memang sengaja kita ulas agar jadi bahan pembanding terhadap anime-anime Jepang. Kalo kamu perhatikan, sudah sejak dulu kita selalu mengulas animasi layar lebar Disney kok.

Hi, Animonsuta... Gue ada beberapa uneg-uneg nih, langsung aja yah...
1. Gue keberatan banget deh sama tulisan Victor dari Ciputat, Tangerang. Emang sih pendapat orang beda-beda, tapi jangan ngeremehin gitu donk,Mas! Emangnya buat komik itu gampang yah? Apalagi untuk cerita detektif, pasti mikir ide ceritanya lebih susah. Trus loe dengan gampangnya bilang 'membosankan' untuk karya seorang Aoyama Sensei? Kecewa deh gue...
2. Dan masalah tentang komik-komik ilegal, suatu hal yang sangat mengecewakan buat gue. Pesan gue cuma satu: JANGAN BELI!
3. Oh, iya, gue juga penasaran banget nih sama SilverTaz, Ryuu Nagareboshi, Cakula, Amanda, SlasherBird... Menurut gue kalian semua tuh misterius banget sih, makanya gue boleh kan kenalan ama kalian semua? Abis penasaran banget!
4. Khusus untuk Li Julian, waktu itu gue pernah ngirim surat ke loe, tapi kok ngga dibales-bales sih? Jangan-jangan suratnya ngga nyampe yah?
5. Gue juga mau bilang kalau Archie itu selalu ngebuat cerita yang gila dan lucu, gue suka ama karya loe!
6. Terakhir, buat Animonsuta yang emang dah keren... gue salut ama kerja keras para crew. Pertahankan yah!! *Doumo arigatou!*

melisa novalianti [reika2002@yahoo.com]

Redaksi:
3. Sebenernya mereka ngga misterius kok. Cuma memang mereka punya banyak kesibukan, jadi ngga bisa kontak langsung dengan para pembaca Animonz. Nanti kita kenalin mereka lebih deket, pas Gold Edition yach? ^_^
4. Jul, ada tanggapan?
5. Yup, setuju!! ^_^ *Good job*, Chie!
6. Thanks, mohon dukungannya yach!

Hallu animonz! *Watashi wa Almira desu.*
1. Tolong dong! Aku lagi suka banget nih maen *Igo*. Waktu pertama kali sih cuma mau coba di *yahoo!games*, soalnya *HikaGo* keren banget. Dimana sih aku bisa beli papan Igo di indonesia, aku pingin punya nih!
2. Animonz tolong dong adain rubik tentang jam tayang anime di TV. Aku suka ngga tau jam berapa anime yang mo aku tonton. Hiks.
3. Yang terakhir, aku pingin ngasih salam buat Machiko-sensei! arigatou buat ngajarin cara bikin manga. Walaupun cover depanku ancur ^ ^" hehehe....

almira joesoef [im2cool_2live@yahoo.com]

Redaksi:
1. Kita juga ngga punya info yang pasti, tapi kalau kamu memang berminta, coba deh kamu gabung dulu dengan milis di Yahoogroups [**persatuan_igo_indonesia@yahoogroups.com**] , ini merupakan kumpulan penggemar Igo. Di sini mungkin kamu bisa dapetin info akurat tentang bagaimana cara mendapatkan papan Igo yang kamu butuhkan, OK?
2. Nanti kita coba dapetin datanya dari stasiun-stasiun TV itu yach. Masalahnya, kita kan majalah bulanan, sedangkan mereka suka mengganti jam tayang secara tiba-tiba. Buntut-buntutnya kan repot di kitanya!
3. Tuh, sensei, ada salah lagi ^_^

Konnichiwa!! Animonsta-san, *genki?* Winie pengen tanya nekh...
Universal kan selalu bikin resensi CD J-pop, tapi koq saya nyari di toko2 cd/kaset ngga ada sih? Kasih tau donk *counter2* j-pop original 'n lengkap di Jakarta. Kalo pesan lewat Animonster bisa ngga? Gimana prosedurnya? Apa stok terbatas? Kalo kasih bonus jgn poster dong! Trus, bahas abis profil Hyde 'n Tetsu69 dong! Kapan mau ngebahas profil studio2 animasi Jepang? Ditunggu banget nih! Eh, Tetsu Laruku lahir tahun 1968 atau 1969 sih? Segitu aja deh... surat ini harus dimuat loh... *Hontouni arigatou gozaimasu*..

Winie ogawa [jappon69@yahoo.com]

Redaksi:
Wah, kita juga hanya tahu beberapa tempat saja. Coba deh kamu ke Taman Anggrek, disana kamu bisa nyari CD Jepang di WOM atau Music +. Kalo yang laen, mungkin bisa minat bantuan dari pembaca yang tinggal di Jkt? Untuk artikel Hyde, Tetsu ataupun personil Laruku lainnya, lagi kita siapin buat diajak nongol di Spc Intro. Jadi tungguin aja yach. Begitu juga dengan profil studio anime di Jepang ^_^

Dear Animonster, mo nanya yach...
1. Saya mo tanya, sebenarnya penerbit komik *Tsubasa* yang resmi siapa sih? Elex atau Tiger comic? Soalnnya sebelum Elex nerbitin komik *Tsubasa*, Tiger comic sudah lebih dahulu menerbitkan komik itu! Trus di sekolah saya banyak dijual komik-komik eceran *Captain Tsubasa* [sebelum Elex] yang kira-kira isinya 6 halaman bolak-balik, jadi 12 halaman yang dijual seharga Rp.1000, dan di belakang tertulis Elang production. Jadi, yang resmi yang mana nih?
2. Tolong dong rubrik j-glimpse di tambah jadi 2 halaman, soalnya untuk mendapatkan info-info artis Jepang sangat sulit.
3. Gimana kalo Animonster membuat edisi spesial "TOP ANIME" yang mengulas kembali anime-anime tahun 2000-2002 seperti *Rurouni Kenshin*, *Evangelion*, dll. Paling ngga 6 animeÊyang menurut Animonster memiliki cerita yang bagus. Disertai pin up dan posternya!!
4. Animonster uda pernah kasih bonus poster Ayumi Hamasaki belom?

OK deh, gitu aja. Met Taon Baru yach.

freya [freya_85@hotmail.com]

Redaksi:
1. Yang resmi adalah yang diterbitkan Elex.
2. Wah, jatah *JGlimpse* memang hanya 1 halaman untuk saat ini ^_^
3. Karena banyak banget anime baru yang bagus, kayaknya kita bakal lebih fokus ngebahas yang baru-baru ini aja. Tapi untuk edisi poster dan pin up, nanti kita munculkan beberapa gambar *Kenshin* dan *Evangelion* yach.
4. OK, yang ini juga ntar kita kasih.

Halo, Animon-san, aku punya beberapa pertanyaan nih! Please... dijawab ya!
1. Emangnya penerbit komik yang legal itu cuman Elex sama m&c! doang ya? Terus yg lainnya itu ilegal dong? Kalo ada penerbit legal yang lain, itu apa aja sih? Terus gimana bedainnya sama komik ilegal?
2. Komik yang diterbitin di sini itu kok gambarnya suka dibolak-balik gitu ya? Jadi kalo aslinya ngeliat kiri, dicetaknya jadi ngeliat kanan. Makanya dulu aku kira semua tokoh itu kidal lho!
3. Anime yang disiarin di sini kenapa mesti di-*dubbing* bahasa Indonesia ya? Sampe lagunya juga ikut-ikutan kena 'dubbing'. Emangnya kalo sama dubbing aslinya [Jepang] itu jadi lebih mahal ya?
4. Komik-komik berseri yg dulu diterbitin kok jadi putus-putus gitu sih? Kayak *Pengantin Demos*, *Dunia Mimpi* ato *Topeng Kaca*. Itu emang dari Jepangnya belum terbit lagi ato emang kita yg ngga nerbitin?

Aduh, maaf banget ya kalo kebanyakan. Salam buat semua kru Animonster yang selalu bahagia karena bisa ngeliat anime & manga yang keren-keren! Thanx.

Rasmiaditya Rahardja [silverion1305@yahoo.com]

Redaksi:
1. Dalam tahun ini mungkin bakal mulai bermunculan beberapa penerbit komik legal lain. Untuk tahu legal atau ngganya, biasanya dari kualitas cetakan juga ketahuan. Atau jika penerbit itu berani mencantumkan alamat jelas, lengkap disertai no telepon dari perusahaan penerbit. Nah, kalo ke-2nya gak ada, artinya kemungkinan besar mereka pembajak.
2. Itu teknik "*flip*", yang biasanya diterapkan karena cara baca manga asli kan dari kanan ke kiri, sedangkan di sini kan komik dibaca dari kiri ke kanan. Tapi pada beberapa kasus, spt: *Rurouni Kenshin* dan *One Piece*, kondisi ini ngga dirubah.
3. Sebetulnya malah lebih murah kalau ngga di-*dubbing*! Tapi mungkin itu kebijakan yang diambil oleh pihak agensi anime atau stasiun TV yang bersangkutan.
4. Nah, sekarang bagian Mbak di Elex. Ada tanggapan?

Moshi-moshi! Apa kabar? Gw mau ngucapin met taon baru buat seluruh kru Animonster. Mo nanya juga...
1. Kenapa sih tgl terbit Animonz berubah-ubah terus? Dari tgl 8, 12,15, sekarang jadi tgl 17! Bisa2 nanti jd tgl 30 lagi.
2. Kapan kamu ngebahas manga *Shaman King*, *Ragnarok*, *Hoshin Engi*, atau *Kungfu Kornang*? Kan semuanya menarik tuh!
3. Untuk j-pop, kok kamu belon tampilin Ayumi Hamasaki & juga *duo* Chemistry?
4. Terus, perasaan kamu dari dulu selalu ngebahas cara bikin manga, lewat 'how to draw manga' ato pun rubriknya 'Machiko sensei'. Tapi kok ngga pernah ato jarang sekali ngebahas caranya membuat anime?
5. Yang nama jadi *seiyuu* itu susah ngga sih? Sepertinya menarik banget yach! Gimana sih caranya untuk jadi seorang seiyuu?

Thanks buat jawabannya yach!

[winter_sky2003@yahoo.com]

Redaksi:
Met taon baru juga!
1. Semoga taon ini ngga ada perubahan lagi. Tapi kalo pun berubah, kita kan selalu ngasih tau terlebih dahulu, *right*?
2. Beberapa udah masuk *list* kita kok. tunggu aja yach.
3. Ayumi sih udah 2 kali malah! Kalo Chemistry, memang sedang kita rencanakan.
4. Karena dasar teknik pembuatan anime adalah penguasaan teknik pembuatan manga terlebih dahulu. Sedangkan teknik manga-nya sendiri masih banyak yang belum kita bahas. Jadi, untuk sementara kamu harus sabar dulu, OK?
5. yang pasti menarik dan banyak tantangannya. Mau tahu lebih banyak? Ntar kita munculin artikel tentang suka-duka *seiyuu*, setuju? ^_^

Hi, Animonster. Selamat Tahun Baru yach, moga2 makin tambah keren n laku keras!
Gue juga mau menanggapi email dari Irene Indalaho di Animonster vol.45 'n sekalian mau ngasih tau tentang INFO PENTING buat para pecinta jrock/jpop, etc. Khususnya yg tinggal di Jakarta. Gue juga baru tau akhir2 ini kalo ada radio di Jakarta yg nyiarin lagu2 Jepang. Silahkan dengerin di **U 94,6 fm** setiap hari Selasa jam 20.00-21.00. Nama acaranya 'Cupang' [Cuma Jepang]. Ada juga acara *request* [gue lupa nama acaranya] hampir tiap hari dari jam 14.00-16.00, kecuali hari Selasa n Jum'at. Kita bisa *request* lagu2 apa aja, mau dari Jepang, Spanyol, Francis, Italia juga ada! Gue tiap hari *request* lagu2-nya Laruku lho! Hehehe. Ayo dong semuanya pada dengerin ya, n sekalian *request* lagu Jepang! Kita tunjukin kalo di Jakarta banyak fans *Jmusic*! Siapa tau dengan banyak yang dengerin, bisa ditambah jam siarannya jadi 2 jam. Gue lagi cari dukungan nih! Ok, segitu aja info dari gue... Thanks lho, Animonster.

Arika sandoval [ry_sandoval@hotmail.com]

Redaksi:
Wah, makasih buat infonya yach. Nah, buat kalian yang mo coba nge-request lagu fave kamu, coba aja dengerin siaran radio itu.

Dear, Animonster! Mo nanya dikit nih...
1. Penulisan nama Curapica, mana sih yang benar? Curapica atau Kurapika? Kadang-kadang malah tulisannya Culapict!
2. Gua liat sekarang Gramedia juga ikut-ikutan menjual komik ilegal nich! Apa Gramedia mulai mendukung beredarnya komik-komik ilegal?
3. Di Jepang, manga *Inuyasha* udah tamat belum?

OK, sekian dulu deh! *Happy New Year and keep up the good work!*

Jennisa Lo [virgostarticly@yahoo.com]

Redaksi:
1. Sulit menyebutkan mana yang benar penulisannya, tapi yang paling umum dipakai adalah "Kurapika".
2. Ini memang hal yang ironis banget! Tapi apa mau dikata, kalau ternyata mereka lebih mementingkan target penjualan.
3. Setau kita sih belum. Kalo gak salah, yang terakhir dirilis di Jepang baru nyampe *tankoubon* ke-28.

Moshi-moshi! OK, *to the point* aja.
1. Bisa ngga kamu bahas dorama Jepang yang baru2 ini keluar di Indosiar, kalo ngga salah judulnya "*Terms for a Witch*" ya?
2. Oh ya, katanya *New Ufo Baby* akan diterbitkan sebagai lanjutan dari *Ufo Baby* ya? Kapan sih terbitnya?

[ainiainita@yahoo.com]

Redaksi:
1. Sebetulnya *Majou no Jouken* itu dorama yang sudah cukup lama. Nanti kita coba lihat, apakah masih cukup menarik untuk diulas, mengingat sebagian besar pembaca udah tahu banget kisah *romance-drama* ini.
2. Rasanya masih harus menunggu deh. Mungkin nanti pihak Elex yang bakal menerbitkannya.



FAN'S CLUB

Selamat yach kalian telah menjadi bagian dari monster. Bagi yang ingin bergabung silahkan kirim biodata kamu berupa: **Nama, Alamat, Tanggal lahir, Jenis kelamin**, serta **foto** berwarna ukuran 1/2 atau seluruh badan [apabila data tidak lengkap / tanpa foto, tidak memenuhi syarat sebagai anggota]. Ke : ANIMONSTER FANS CLUB **JL. Moh. Iskat No. 15A - BANDUNG 40171**. Bagi yang merasa telah mengirimkan datanya ternyata belum nongol harap sabar yach, terkecuali data kamu tidak lengkap tolong dech dilengkapi lagi.



No : AM02.163.0783
Nama : Yoga Franajaya
Alamat : Jl. Raya Purwakarta no. 34 Padalarang Bandung 40553
Tanggal Lahir : 17-Feb-84
Jenis Kelamin : laki-laki



No : AM02.163.0787
Nama : Syeril A R
Alamat : Jl. Cibaduyut Lama blk. 58 number 13 Bandung 40235
Tanggal Lahir : 23-Jan-92
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM02.163.0791
Nama : Ester C.
Alamat : Jl. Mangga Besar XIII no. 7A RT.03/02 Jak-Pus
Telp. : 6242542
Tanggal Lahir : 23-Sep-87
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM02.163.0784
Nama : Didieth Ramone
Alamat : Jl. Merpati BPI/1 Bumi Dirgantara Permai Jati Asih Bekasi 17426
Telp. : 021-84593650
Tanggal Lahir : 4-Feb-76
Jenis Kelamin : laki-laki



No : AM02.163.0788
Nama : Ashobah
Alamat : Jl. Raya Serang Km. 11 Ds. Bitung Jaya RT.02/01 no. 60 Cikupa - Tangerang 15710
Telp. : 021-29403181
Tanggal Lahir : 27-May-84
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM02.163.0792
Nama : Cahya Baskoro
Alamat : Jl. Pesantren Komp. Griya Pesantren Indah J-2 Cimahi Bandung
Tanggal Lahir : 14-Jan-82
Jenis Kelamin : laki-laki



No : AM02.163.0785
Nama : Dewi Suryani
Alamat : Jl. Juanda Baru no. 32 Medan 20159
Telp. : 061-4533271
Tanggal Lahir : 17-Oct-85
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM02.163.0789
Nama : Andika Nuraga Budiman
Alamat : Komp. Paspampres Jl. Sakura no. 2 RT.1/9 Kec. Ciomas Bogor 16610
Tanggal Lahir : 13-Apr-86
Jenis Kelamin : laki-laki



No : AM02.163.0793
Nama : Federick Constantianus B.
Alamat : Flat Sarijadi blok. I lantai 2 number 15 Bandung 40151
Telp. : 022-2020257
Tanggal Lahir : 10-Oct-81
Jenis Kelamin : laki-laki



No : AM02.163.0786
Nama : Andi Kurniawan S.
Alamat : Jl. Irian Pantisari no. 4 Kepunton Surakarta
Telp. : 652556
Tanggal Lahir : 3-May-85
Jenis Kelamin : laki-laki



No : AM02.163.0790
Nama : Marini Aprianti
Alamat : Jl. Holis Cibuntu Barat 42 RT.01/03 Bandung 40212
Telp. : 022-6041893
Tanggal Lahir : 13-Apr-86
Jenis Kelamin : perempuan



No : AM02.163.0794
Nama : Geoffrey Paulus B.
Alamat : Flat Sarijadi blok. I lantai 2 number 15 Bandung 40151
Telp. : 022-2020257
Tanggal Lahir : 2-Sep-87
Jenis Kelamin : laki-laki

FAN'S ART

Buat para monster, yang ingin ikut meramaikan ajang Fan's Art ini, silakan mengirimkan gambar karya kamu ke **Redaksi Animonster** [Rubrik Fan's Art], **JL. Moh. Iskat No. 15A - BANDUNG 40171.**

Syaratnya: 1. Gunakan kertas ukuran A4; **2.** Setiap gambar diwarna, namun TIDAK menggunakan crayon; **3.** Setiap gambar akan melalui proses seleksi, yang memenuhi syarat akan kami tampilkan

Dan, setiap **4 volume** majalah ini, dari gambar yang dimuat akan dipilih Best Fan's Art. Bagi kamu yang gambarnya terpilih sebagai yang **terbaik**, Animonster menyediakan kenang-kenangan menarik. Terimakasih untuk partisipasinya.



Deasy CH
Jl. H. Kurdi II/IX No. 387/201a
Bandung 40243



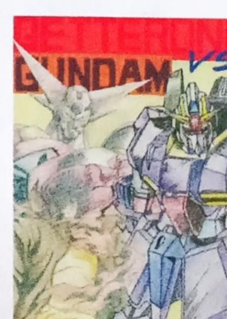
Siti Muniarsih
Jl. Manunggal Jaya No. 26
Bogor 16162



Hestin Yustina C
Jl. Ulin Utara II/No. 315
Semarang 50267



Sumy Lusianty
Jl. Persima III No. 31
Jakarta Barat 11310



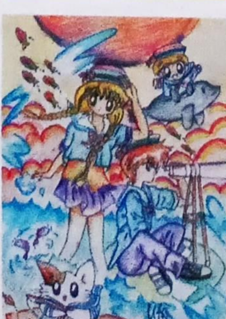
Angga Priatna
Jl. Halmahera No. 96
Depok 16421



Djie Nancy
Pamulang Permai I AX 19 No. 11
Ciputat - Tangerang



Hening Fitriany
Jl. Komp. Bukit Kencana III Blok Ay No. 02
Bekasi 17414



Nana - Chan
Jl. Permata Kemuning No. G118a
Semarang 50176



Koko
Jl. Teluk Amboina Blok D No. 3 Sukapura
Jakarta Utara 14140



Rismoko Hadhis
Jl. Astana Anyar Gg. Entit No. 14
Bandung 40242



Widya
Komperta Gunung Simping 3
Cilacap 53224



Erik Nugi
Jl. Taruna Baru III No. 30
Bandung 40619

BEST 20 CHARACTERS

SOURCE
ANIMAGE 12. DEC 2002

Dengan dukungan 334 suara, akhirnya Sakura Kinomoto kembali dinobatkan sebagai jawara, merebut posisi puncak dari tangan Chii yang melorot jauh ke peringkat 6. Cowok-cowok Gundam SEED walaupun pendatang baru, tapi mampu berjaya di ajang karakter ngetop ini, diwakili Kira dan Athrun. Ditambah dengan Sena Robin, Milfeulle dan Shimamura Joe turut meramaikan persaingan, kayaknya makin seru aja dech. Walau banyak karakter yang turun peringkat kali ini, bukan mustahil muka lama seperti Sakura Kinomoto, Nausicaa dan Conan masih bakal tetap bertahan di 20 besar tahun 2003 ini. *Yosh!* Kita lihat aja apakah mereka bisa bersaing dengan karakter-karakter baru nantinya.



1 Kinomoto Sakura
[Card Captor Sakura]
334 suara
[naik dari peringkat 3]



2 Kira
[Gundam SEED]
278 suara
[pendatang baru]

3 Osaka
[Azumanga Daioh]
250 suara
[turun dari peringkat 2]

4 Inu Yasha
[Inu Yasha]
243 suara
[naik dari peringkat 5]



5 Sakuraba Aoi
[Ai Yori Aoshi]
236 suara
[naik dari peringkat 6]



6 Chii
[Chobits]
218 suara
[turun dari peringkat 1]



7 Edogawa Conan
[Meitantei Conan]
187 suara
[naik dari peringkat 10]



8 Misha
[Pitaten]
156 suara
[turun dari peringkat 4]



9 Mahoro
[Mahoromatic]
147 suara
[naik dari peringkat 19]



10 Nausicaa
[Kaze no Tani no Nausicaa]
126 suara
[naik dari peringkat 17]



11 Milfeulle Sakuraba
[Galaxy Angel]
116 suara
[naik dari peringkat 23]



12 Tsukasa
[.Hack//SIGN]
106 suara
[turun dari peringkat 8]



13 Shia
[Pitaten]
83 suara
[turun dari peringkat 9]



14 Belldandy
[Aats! Megami-sama]
75 suara
[turun dari peringkat 11]



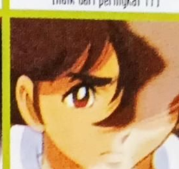
15 Sakaki
[Azumanga Daioh]
73 suara
[turun dari peringkat 12]



16 Chiyo
[Azumanga Daioh]
72 suara
[turun dari peringkat 13]



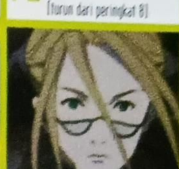
17 Asakura You
[Shaman King]
71 suara
[turun dari peringkat 15]



18 Shimamura Joe
[Cyborg 009]
69 suara
[naik dari peringkat 29]



19 Athrun
[Gundam SEED]
67 suara
[pendatang baru]



20 Sena Robin
[Witch Hunter Robin]
66 suara
[pendatang baru]

TOP 10 ANIME

Top Ten Anime [Sale-Rental]

1. Chobits
2. Gundam SEED
3. Tennis no Oujisama
4. X Tv series
5. Samurai Deeper KYO
6. Naruto
7. Hikaru no GO
8. RahXephon
9. Ai Yori Aoshi
10. fullmetal.panic!

Top Ten Downloaded Anime

1. Ghost In The Shell: Stand Alone Complex
2. Gundam SEED
3. Saint Seiya OVA: Hades Chapter
4. Naruto
5. Get Backers
6. Spiral ~ Suiri no Kizuna ~
7. Witch Hunter Robin
8. Haibane-Renmei
9. Kiddy Grade
10. Weiß kreuz Glühen



Rasanya tidak heran kalau *Chobits* jadi anime terpopuler tahun 2002 lalu karena lama bertahan baik di top 10 *sale-rental* maupun *download*. Walaupun mungkin tak lama lagi Chii harus memberi jalan bagi anime-anime baru di tahun 2003 ini. *Gundam SEED* kelihatannya makin memantapkan diri memasuki tahun baru ini.

Para penggemar anime yang gemar men-*download* anime, masih menjagokan *Ghost In The Shell* sebagai anime yang paling dicari. *Weiß kreuz Gluhen* juga kembali meramaikan jajaran *top ten download*, bersaing dengan *Kiddy Grade*, *Haibane-Renmei* dan *Spiral*.

Nampaknya bulan-bulan berikutnya bisa terjadi perubahan besar di jajaran *top ten* ini dengan mulai dirilisnya anime-anime baru terutama memasuki musim semi nanti. Kita lihat aja nanti yach.



Next...



DO YOU STILL REMEMBER

THE VERY FIRST MOMENT

YOU'RE EVER FELT IN LOVE?

17 Feb 2003


ANIMONSTER
ALL ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA